BUKU PANDUAN GURU

SENI RUPA

Monika Irayati
Saraswati Dewi

SMA/SMK KELAS X

Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X

Penulis
Monika Irayati
Saraswati Dewi

Penelaah
Bandi Sobandi
Savitri P. Ramadina

Penyelia
Pusat Kurikulum dan Perbukuan

Penyunting
Angga Wijaya

Ilustrator
Aloysius Ranald Indra

Penata Letak (Desainer)
Zulfikar Arief

Penerbit
Pusat Kurikulum dan Perbukuan
Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan
Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi
Jalan Gunung Sahari Raya No. 4 Jakarta Pusat

Cetakan pertama, 2021
ISBN 978-602-244-354-4 (no.jil.lengkap)
ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Isi buku ini menggunakan huruf Adobe Caslo Pro 10/13pt. Carol Twombly.
viii, 240 hlm.: 17,6 x 25 cm.

Kata Pengantar

Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset, dan Teknologi mempunyai tugas penyiapan kebijakan teknis, pelaksanaan, pemantauan, evaluasi, dan pelaporan pelaksanaan pengembangan kurikulum serta pengembangan, pembinaan, dan pengawasan sistem perbukuan. Pada tahun 2020, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengembangkan kurikulum beserta buku teks pelajaran (buku teks utama) yang mengusung semangat merdeka belajar. Adapun kebijakan pengembangan kurikulum ini tertuang dalam Keputusan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia Nomor 958/P/2020 tentang Capaian Pembelajaran pada Pendidikan Anak Usia Dini, Pendidikan Dasar, dan Pendidikan Menengah.

Kurikulum ini memberikan keleluasaan bagi satuan pendidikan dan guru untuk mengembangkan potensinya serta keleluasan bagi siswa untuk belajar sesuai dengan kemampuan dan perkembangannya. Untuk mendukung pelaksanaan Kurikulum tersebut, diperlukan penyediaan buku teks pelajaran yang sesuai dengan kurikulum tersebut. Buku teks pelajaran ini merupakan salah satu bahan pembelajaran bagi siswa dan guru.

Pada tahun 2021, kurikulum ini akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak. Begitu pula dengan buku teks pelajaran sebagai salah satu bahan ajar akan diimplementasikan secara terbatas di Sekolah Penggerak tersebut. Tentunya umpan balik dari guru dan siswa, orang tua, dan masyarakat di Sekolah Penggerak sangat dibutuhkan untuk penyempurnaan kurikulum dan buku teks pelajaran ini.

Selanjutnya, Pusat Kurikulum dan Perbukuan mengucapkan terima kasih kepada seluruh pihak yang terlibat dalam penyusunan buku ini mulai dari penulis, penelaah, supervisor, penyunting, ilustrator, desainer, dan pihak terkait lainnya yang tidak dapat disebutkan satu per satu. Semoga buku ini dapat bermanfaat untuk meningkatkan mutu pembelajaran.

Jakarta, Juni 2021
Kepala Pusat Kurikulum dan Perbukuan,

Maman Fathurrohman, S.Pd.Si., M.Si., Ph.D.
NIP 19820925 200604 1 001

Prakata

“Seni tidak menyelesaikan masalah, tetapi membuat kita sadar akan keberadaan mereka,” kata pematung Magdalena Abakanowicz. Tujuan utama pendidikan kesenian tidak hanya untuk menciptakan seniman professional, tetapi lebih kepada untuk menciptakan manusia yang mampu berpikir kritis dan kreatif. Manusia yang punya rasa ingin tahu yang besar dan mampu mengajukan pertanyaan yang bermakna. Manusia yang mampu menghasilkan dan mengembangkan gagasan orisinal, serta dapat melihat dan mencintai keindahan. Seni merupakan sarana untuk memunculkan potensi optimal kemanusiaan seseorang. Pembelajaran seni memungkinkan setiap orang mencapai perkembangan menyeluruh dalam bidang etika, kecerdasan, fisik, keterampilan sosial dan estetika sesuai dengan atributnya sendiri sehingga ia bisa melatih dirinya untuk mampu belajar seumur hidup, mengeksplorasi, berinovasi dan beradaptasi dengan perubahan.

Ki Hajar Dewantara sendiri merasa bahwa pendidikan kesenian bertujuan sebagai salah satu upaya dalam rangka memberi pengaruh baik terhadap perkembangan hidup anak, secara jasmani dan rohani. Terutama untuk menjaga jangan sampai bangsa ini terdidik semata-mata dalam suasana penalaran atau intelektualitas karena akan berdampak pada munculnya sikap individualisme dan materialisme. Pendidikan seni dapat meningkatkan iklim sekolah, membuat siswa merasa punya tujuan, menimbulkan rasa memiliki, dan meningkatkan rasa saling menghormati kepada guru dan teman mereka, karena mereka punya pemahaman kepekaan yang lebih terhadap perilaku sesama manusia. Seluruh indra, perasaan dan wawasan berpikir juga diasah untuk meningkatkan kepekaan mereka terhadap lingkungan di sekitar mereka.

Kami berharap isi dan materi buku ini dapat memudahkan atau memberikan inspirasi bagi rekan-rekan guru sekalian dalam membangun kecintaan siswa terhadap keindahan, baik karya maupun harmoni kehidupan. Rekan-rekan guru memiliki ruang kreativitas untuk menyesuaikan pembelajaran dengan konteks lingkungan dan kemampuannya karena pembelajaran seni rupa menghargai dan merayakan keberagaman dan potensi pribadi setiap guru.

Buku ini dipersembahkan untuk kita semua yang berjuang untuk pendidikan yang memerdekakan.

Salam Bahagia,

Penulis

Daftar Isi

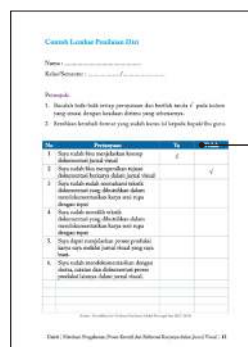
Petunjuk Penggunaan

Judul Unit

Penjelasan mengenai Tujuan Pembelajaran

Penjelasan mengenai keterhubungan dengan materi sebelumnya, profil pancasila dan deskripsi unit pembelajaran

Informasi mengenai alur berpikir yang digunakan dalam melaksanakan kegiatan pembelajarannya

Prosedur : Langkah-langkah untuk siswa membuat karya atau riset seperti yang dimaksud

Tabel poin-poin penilaian Lembar daftar penilaian guru

Gambar atau ilustrasi yang menjelaskan

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X

Penulis: Monika Irayati, Saraswati Dewi, Mira Balya Amriasih

ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Panduan Umum

Buku Panduan Guru Seni Rupa ini dirancang untuk menyediakan beberapa saran penyampaian atau pendekatan untuk menerapkan Capaian Pembelajaran Seni Rupa.

Panduan Umum :

- Bagian 1: Pengenalan Profil Pelajar Pancasila Pada Mata Pelajaran Seni Rupa
- Bagian 2: Pengenalan Capaian Pembelajaran Seni Rupa
- Bagian 3: Strategi Umum Pembelajaran

Panduan Khusus Sesuai Fase:

- Bagian 1: Capaian Pembelajaran Berdasarkan Fase
- Bagian 2: Capaian Pembelajaran Fase E Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen
- Bagian 3: Rencana Pengajaran yang dapat digunakan

Gambar a.1. Gambaran perkembangan capaian siswa dalam 6 fase pembelajaran

Panduan Pengolahan Naskah Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020

Bagian 1 : Profil Pelajar Pancasila Pada Pembelajaran Seni Rupa

"Pelajar Indonesia merupakan pelajar sepanjang hayat yang memiliki kompetensi global dan berperilaku sesuai nilai-nilai Pancasila." Pernyataan ini memuat tiga kata kunci: pelajar sepanjang hayat (*lifelong learner*), kompetensi global (*global competencies*), dan pengamalan nilai-nilai Pancasila. Hal ini menunjukkan adanya paduan antara penguatan identitas khas bangsa Indonesia, yaitu Pancasila, dengan kebutuhan pengembangan sumber daya manusia yang sesuai dengan konteks Abad 21.

Dari pernyataan Profil Pelajar Pancasila tersebut, enam karakter/ kompetensi dirumuskan sebagai dimensi kunci. Keenamnya saling berkaitan dan menguatkan, sehingga upaya mewujudkan Profil Pelajar Pancasila yang utuh membutuhkan berkembangnya keenam dimensi tersebut secara bersamaan, tidak parsial. Keenam dimensi tersebut adalah:

- Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia
- Berkebinekaan global
- Bergotong-royong
- Mandiri
- Bernalar kritis
- Kreatif

Gambar a.2. Enam Dimensi Profil Pelajar Pancasila

Panduan Pengolahan Naskah Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020

Enam dimensi ini menunjukkan bahwa Profil Pelajar Pancasila tidak hanya fokus pada kemampuan kognitif, tetapi juga sikap dan perilaku sesuai jati diri sebagai bangsa Indonesia sekaligus warga dunia. Keenam dimensi Profil Pelajar Pancasila harus dipahami sebagai satu kesatuan yang saling melengkapi, dimana keterkaitan antara satu dimensi dengan dimensi lainnya akan melahirkan kemampuan yang lebih spesifik dan konkrit.

Tabel 1. Elemen, Sub Elemen dan Sikap Profil Pelajar Pancasila Pada Pelajaran Seni Rupa

<table>
<tr><th>Elemen</th><th>Sub Elemen</th><th>Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa</th></tr>
<tr><td rowspan="4">Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia</td><td>Akhlak pribadi</td><td rowspan="4">• Saya selalu berupaya mengembangkan diri dan mengintrospeksi diri.
• Saya dapat berkomitmen pada nilai nilai kemanusiaan melalui karya seni.
• Saya bersyukur dan merayakannya saat saya menyelesaikan karya saya dengan baik.
• Saya menghormati karya seni teman sekelas.
• Saya dapat mendengarkan dengan penuh perhatian.
• Saya dapat menghargai perbedaan dan mengutamakan persamaan dan kemanusiaan.
• Saya terbuka terhadap pendapat yang berbeda dari pendapatnya, menghargainya, dan menganalisanya secara kritis tanpa memaksakan pendapatnya sendiri.
• Saya menolak prasangka buruk, diskriminasi, intoleransi, dankekerasan terhadap sesama manusia.
• Saya dapat mengekspresikan empati.
• Saya memiliki rasa tanggung jawab terhadap lingkungan alam sekitar.</td></tr>
<tr><td>Akhlak kepada manusia</td></tr>
<tr><td>Akhlak kepada alam</td></tr>
<tr><td>Akhlak bernegara</td></tr>
</table>

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
		• Saya ikut berperan dalam menjaga dan melestarikan alam sebagai ciptaan Tuhan. • Saya dapat bekerja sama dan berkolaborasi bersama rekan-rekannya di kelas ataupun di luar kelas. • Saya dapat terlibat aktif dan berkontribusi dalam diskusi kelompok.
Berke-binekaan Global	**Mengenal dan menghargai budaya** **Komunikasi dan interaksi antar budaya** **Refleksi dan tanggung jawab terhadap pengalaman kebinekaan** **Berkeadilan Sosial**	• Saya dapat mendeskripsikan pembentukan identitas diri saya dan kelompok. • Saya mengenali, mengidentifikasi, dan mendeskripsikan berbagai macam budaya dan karya seninya di tingkat lokal, regional, nasional, dan global. • Saya dapat berkomunikasi dengan budaya yang berbeda dari dirinya dengan memperhatikan, memahami, menerima keberadaan, dan menghargai keunikan masing-masing budaya. • Saya terbiasa dengan adanya keberagaman perspektif yang membangun kesalingpahaman dan empati terhadap sesama. • Saya bisa menjelaskan pilihan yang saya buat dalam karya seni saya. • Saya menghormati pendapat dan saran orang lain.

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
		• Saya mengerti bahwa setiap orang menyukai seni yang berbeda karena alasan yang berbeda. • Saya selalu ingin tahu tanpa menghakimi. • Saya mencari tahu dan mengeksplorasi pengalaman kebinekaan saya. • Saya dapat beradaptasi dan menyelaraskan dengan perbedaan yang ada untuk mencapai tujuan bersama. • Saya terbiasa merespon seni dari sudut pandang yang berbeda-beda. • Saya peduli dan aktif berpartisipasi dalam mewujudkan keadilan sosial baik di tingkat lokal, nasional, maupun global.
Bergotong Royong	**Kolaborasi**	• Saya dapat mengapresiasi kelebihan orang lain dan memberikan masukan yang konstruktif untuk mengembangkan kelebihan itu. • Saya menghormati ruang dan karya seni teman sekelas saya. • Saya membantu teman sekelas saya.
	Kepedulian	• Saya bekerja sama dan berkomunikasi untuk mencapai tujuan bersama
	Berbagi	• Saya dapat berkoordinasi, menjadi pemimpin ataupun menjadi yang dipimpin. • Saya berpartisipasi dalam diskusi kelas.

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
		• Saya tahu aturan dan ekspektasi ruang seni bersama. • Saya membersihkan ruang seni ketika saya selesai dengan pekerjaan saya. • Saya menggunakan alat bahan bersama dengan benar dan menyimpannya kembali pada tempatnya. • Saya berbagi materi dengan teman sekelas saya. • Saya menggunakan kata-kata yang baik saat berbicara dengan teman sekelas saya. • Saya berbagi ide dengan orang lain. • Saya berbagi informasi tentang riset saya tentang seni dan seniman.
Mandiri	**Pemahaman diri dan situasi**	• Saya mencoba bereksperimen dengan bahan yang berbeda. • Saya tetap positif, meskipun kadang saya mengalami kesulitan saat berkarya. • Saya percaya diri dalam mengekspresikan ide saya melalui seni. • Saya berkarya dengan antusias, fokus dan dengan bekerja keras. • Saya mengenali dan menggunakan minat saya sebagai sumber inspirasi karya seni saya.
	Regulasi diri	

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
		• Saya dapat bersabar, karena saya memahami bahwa karya seni yang berkualitas memerlukan waktu untuk menyelesaikannya. • Saya dapat menyelesaikan tugas-tugas dalam waktu yang telah disepakati.
Bernalar Kritis	**Memperoleh dan memproses informasi dan gagasan**	• Saya belajar tentang seniman yang berbeda dan periode waktu dalam sejarah seni. • Saya ingat apa yang telah saya pelajari. • Saya mempelajari berbagai keterampilan dan teknik seni. • Saya tahu bagaimana menggunakan alat untuk berkarya dengan benar. • Saya dapat menggunakan kosakata seni. • Saya menunjukkan rasa ingin tahu dan dapat bertanya untuk membantu pemahaman saya dalam seni.
	Refleksi pemikiran dan proses berpikir	• Saya memahami bahwa kesalahan adalah bagian dari proses belajar. • Saya melakukan refleksi saat berproses untuk meningkatkan kualitas pekerjaan saya. • Saya memikirkan strategi agar cara saya belajar dan berkarya bisa lebih baik.
		• Saya mencoba untuk selalu lebih baik setiap kali saya membuat karya seni baru.

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
Kreatif	**Menghasilkan gagasan yang original** **Menghasilkan karya dan tindakan yang original**	• Saya mau mencoba dan menggunakan materi baru dan mencoba teknik baru. • Saya mencoba untuk tidak menciptakan hal yang sama dengan cara yang sama sepanjang waktu. • Saya dapat menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. • Saya mengklarifikasi dan mempertanyakan banyak hal • Saya dapat melihat sesuatu dengan perspektif yang berbeda • Saya dapat menghubungkan gagasan-gagasan yang ada dalam merespon dan membuat karya seni. • Saya dapat mengaplikasikan ide baru sesuai dengan konteksnya untuk mengatasi persoalan. • Saya dapat memunculkan berbagai alternatif penyelesaian. • Saya mencari inspirasi untuk membantu memunculkan ide-ide saya sendiri. • Saya merencanakan, membuat sketsa, dan memikirkan tentang apa yang akan saya lakukan sebelum saya mulai membuat karya seni baru.

Elemen	Sub Elemen	Sikap yang terlihat dalam pelajaran Seni Rupa
		• Saya dapat mengekspresikan ide dan emosi melalui karya seni saya. • Saya tidak takut untuk membuat kesalahan karena saya tahu saya bisa belajar dari kesalahan tersebut.

Bagian 2: Capaian Pembelajaran Seni Rupa

2.1. Rasional

Kemampuan untuk dapat melihat, merasakan dan mengalami keindahan, kemungkinan dan potensi dalam hidup adalah distingsi kemanusiaan. Seni rupa bersifat universal. Bahasa rupa yang ditangkap oleh mata mampu menembus sekat-sekat perbedaan, termasuk perbedaan bahasa. Semenjak zaman prehistorik, manusia sudah mengandalkan bahasa rupa untuk mengkomunikasikan gagasan-gagasannya.

Kita hidup dalam dunia yang penuh dengan rupa dan citraan yang tanpa disadari memiliki daya dan dampak luar biasa untuk menyampaikan pesan, menghibur, melestarikan, dan menginspirasi hingga kurun waktu tak terhingga.

Seni rupa mengajak manusia untuk mengalami dan merasakan proses ke dalam dan ke luar dirinya melalui pengalaman rupa. Emosi atau pemikiran yang dialami seseorang dapat tertuang secara rupa dan memberi dampak bagi dirinya maupun orang yang melihat karyanya, demikian pula sebaliknya seseorang dapat mengalami sebuah emosi atau pemikiran atau tergugah untuk melakukan suatu tindakan setelah mendapat pengalaman seni rupa. Seni rupa juga mengajak manusia untuk berpikir terbuka, menghargai keindahan atau potensi dari segala yang tampak di matanya, memiliki apresiasi estetis dan menghargai kebhinekaan global.

Manusia yang dapat melihat, merasakan dan mengalami keindahan, diharapkan lebih sejahtera secara psikologis sehingga bisa lebih bebas

dan leluasa menampilkan yang terbaik bagi dirinya, keluarga dan masyarakat. Dengan demikian, masyarakat yang menghargai seni rupa berpotensi untuk maju.

2.2. Tujuan Belajar Seni Rupa

Pendidikan seni rupa bertujuan sebagai wahana bagi siswa untuk menjelajahi kemungkinan-kemungkinan tanpa batas dalam seni dan kreativitas siswa itu sendiri. Karena pendidikan seni rupa sendiri merupakan disiplin ilmu yang luas dan merupakan gabungan keterampilan kerja dan proses pemikiran intelektual yang menjembatani berbagai disiplin ilmu, maka diharapkan siswa akan berani mengekspresikan diri, bereksperimen, reflektif, bernalar kritis dan mampu membuat keputusan dengan tanggung jawab.

Siswa juga diharapkan terdampak positif dari kemampuan berkonsentrasi, berusaha dengan gigih, bekerja mandiri maupun bergotong royong dengan orang lain baik di bawah, sejajar atau di atas dirinya. Selain tentunya, siswa diharapkan memiliki kecakapan motorik yang baik.

Pendidikan seni rupa sangat mendorong siswa untuk lagi-lagi menjelajahi, menembus batasan diri dan menyuarakan diri mereka melalui karya seni rupa. Siswa diharapkan untuk memiliki kepekaan terhadap keindahan, menerima dan menghargai perbedaan sebagai sebuah pengalaman faktual sekaligus mampu berpikir kreatif untuk menjawab kesempatan atau tantangan terkini. Kemampuan untuk mengartikulasikan respon dan mengenali kemungkinan-kemungkinan kreatif akan sangat membantu siswa melalui proses pendidikan mereka. Terlebih kita tengah memasuki era konseptual, dimana kreativitas dan keunikan individu sangat dihargai.

Penghargaan dan pelestarian budaya juga melandasi pendidikan seni rupa. Siswa didorong untuk melihat seni rupa sebagai kekuatan adidaya yang membentuk sejarah, budaya dan peradaban bangsa maupun dunia.

Kajian mengenai penelusuran tujuan pendidikan seni rupa dalam lingkup dan sejarah perkembangan sekolah formal di Indonesia telah dilakukan Salam (2003) di antaranya: (1) mengembangkan keterampilan menggambar, (2) menanamkan kesadaran budaya lokal, (3) mengembangkan kemampuan apresiasi seni rupa siswa, (4) menyediakan

kesempatan mengaktualisasikan diri, (5) mengembangkan penguasaan disiplin ilmu seni rupa, dan (6) mempromosikan gagasan multikultural. Orientasi tujuan pembelajaran tersebut tentunya sejalan dengan orientasi dan kompetensi yang diharapkan dari sebuah pengembangan kurikulum yang diimplementasi ke dalam proses pembelajaran.

Uraian tujuan seni rupa di atas sejalan dengan tujuan pendidikan seni dalam *Roadmap for Arts Education* (2006), diantaranya: menjunjung tinggi hak asasi manusia atas pendidikan dan partisipasi budaya, mengembangkan kemampuan individu, meningkatkan kualitas pendidikan, mempromosikan ekspresi keanekaragaman budaya. Dengan demikian, keberadaan pendidikan seni seyogyanya dapat memenuhi kebutuhan pribadi siswa, mengembangkan kesadaran sosial, dan mentransmisikan warisan budaya (Chapman, 1978: 19).

2.3. Karakteristik Mata Pelajaran Seni Rupa

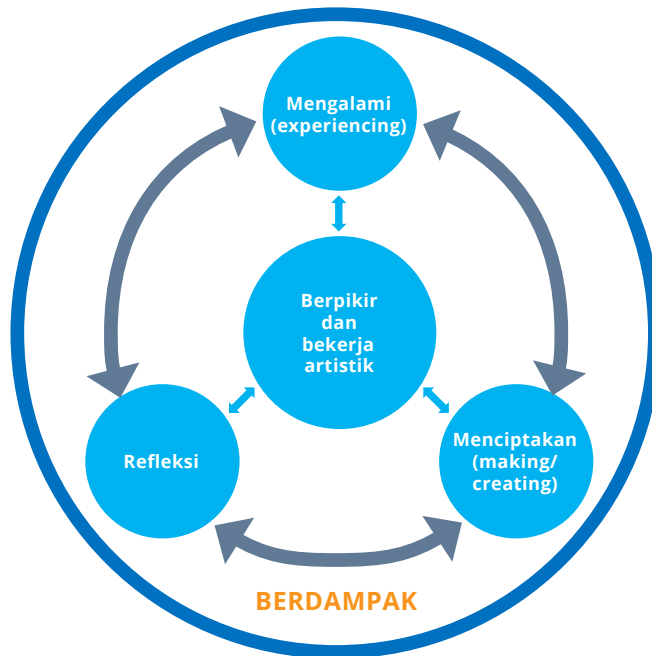
Kreativitas siswa Indonesia tumbuh dan berkembang melalui ruang kebebasan siswa dalam mencari, melihat, mengamati, merasakan dari berbagai sudut pandang, kemudian membangun pemahaman kembali dan mengembangkannya dalam berbagai gagasan, proses dan bentuk melalui medium seni rupa.

Kepekaan dan daya apresiasi siswa Indonesia terbentuk melalui pengalaman mencipta, menikmati, mengetahui, memahami, bersimpati, berempati, peduli dan toleransi terhadap beragam nilai, budaya, proses dan karya.

Keterampilan siswa Indonesia dalam bekerja artistik berkembang melalui kemampuan merancang, menggambar, membentuk, memotong, menyambungkan berbagai medium seni rupa.

Karya seni rupa yang dihasilkan oleh siswa Indonesia memiliki kontribusi yang berdampak pada diri dan lingkungannya sebagai respon positif dari sebuah permasalahan baik secara lokal maupun global.

Siswa Indonesia mampu berkolaborasi dan mengintegrasikan keilmuan seni maupun bidang ilmu lainnya sebagai upaya bersama dalam mencari solusi dalam permasalahan di berbagai aspek kehidupan.

2.4. Elemen Landasan Pembelajaran Seni Rupa

Gambar 3. Elemen (Strands) Pembelajaran Seni Rupa

Panduan Pengolahan Naskah Buku Teks Pelajaran Pendidikan Dasar dan Menengah, Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Badan Penelitian dan Pengembangan dan Perbukuan, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan, 2020

Landasan Pembelajaran Seni Rupa memiliki lima elemen/domain yang mandiri dan berjalan beriringan sebagai kesatuan yang saling memengaruhi dan mendukung. Setiap elemen bukanlah sebuah urutan atau prasyarat dari elemen lainnya. Masing-masing mampu berdiri sendiri secara mandiri namun memiliki keterhubungan dalam peran antar elemen.

- **Berpikir dan bekerja artistik (*Thinking and Working Artistically*)**

Kemampuan siswa untuk berpikir dan bekerja artistik ditandai dengan adanya kreativitas dalam menyelesaikan sebuah permasalahan. Melalui sikap antusias dan keingintahuan siswa dalam mengajukan pertanyaan yang bermakna, hingga pengembangan gagasan diharapkan siswa mampu melihat, mengamati dan merasakan dari berbagai sudut pandang dalam menciptakan sebuah peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan permasalahan kehidupan sehari-hari.

Siswa wajib mengetahui berbagai prosedur dasar sederhana dalam berkarya. Sehingga nilai etika selalu beriringan dengan artistik dan

estetika. Meskipun demikian, siswa tetap diberikan kebebasan dalam mengeksplorasi dan bereksperimen sehingga menemukan cara mereka sendiri dalam mengembangkan gagasannya.

Kemandirian yang terbentuk perlu diikuti dengan kemampuan siswa untuk bekerjasama, gotong royong dan berkolaborasi baik antar keilmuan maupun dengan bidang ilmu lainnya atau antar diri, lingkungan maupun dengan masyarakat.

- **Mengalami (*Experiencing*)**

Landasan pembelajaran seni rupa mengarahkan siswa untuk mendapatkan pengalaman secara langsung dengan; mengenali, merasakan, dan memahami objek seni rupa. Selanjutnya, siswa dapat merespon aneka sumber gaya seni rupa, era dan budaya.

Dalam eksplorasi dan eksperimen, siswa dapat menggunakan berbagai bahan, alat, teknologi dalam proses menciptakan sebuah karya seni rupa. Selain itu, siswa juga mengumpulkan dan merekam informasi baik melalui pengalaman visual maupun estetik dari kehidupan sehari-hari yang nantinya akan diekspresikan melalui karya mereka.

- **Menciptakan (*Making/creating*)**

Landasan pembelajaran seni rupa memotivasi siswa dalam menciptakan sebuah karya seni rupa melalui pemilihan dan penggunaan bahan, alat maupun teknik yang sesuai dengan konteks, kebutuhan, ketersediaan, kemampuan dan pengalaman siswa itu sendiri.

- **Merefleksikan (*Reflecting*)**

Landasan pembelajaran seni rupa melatih siswa dapat merefleksikan perkembangan diri dengan kemampuan efektivitas gagasan, pesan, dan medium dari karyanya.

Kemampuan dalam melihat, mengamati dan membuat hubungan estetika antara karya dengan dirinya, lingkungan maupun masyarakat menjadi tolok ukur dalam kegiatan refleksi dimana siswa dapat menyampaikan pesan atau gagasannya dalam sebuah karya. Siswa mampu menjelaskan, memberi komentar dan umpan balik secara kritis atas karya pribadi maupun karya orang lain dengan mempresentasikannya secara runut, terperinci dan menggunakan kosa kata yang tepat.

- **Berdampak (*Impacting*)**

Setiap proses dalam pembelajaran seni rupa memberikan dampak pada diri, lingkungan dan masyarakat. Siswa diharapkan dapat memilih, menganalisis dan menghasilkan karya seni rupa yang memiliki dampak luas, tidak hanya pada dirinya, tetapi pada lingkungan dan masyarakat.

2.5. Capaian Pembelajaran Setiap Fase

Berdasarkan rujukan periodisasi perkembangan seni rupa Viktor Lowenfeld dan Lambert Brittain (1982), maka Capaian Pembelajaran setiap fase dalam seni rupa dibagi sebagai berikut :

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase A (Kelas 1-2 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan kembali secara visual sesuai periodisasi perkembangan seni rupa anak.

Fase A (Kelas 1 SD), masuk ke dalam Masa Pra-Bagan (*pre schematic period*), dimana siswa telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek dari dunia sekitarnya.

Sedangkan Fase A (Kelas 2 SD), masuk ke dalam Masa Bagan (*schematic period*), dimana konsep bentuk mulai tampak jelas.

Pada akhir fase A, siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui karya visual berupa bentuk-bentuk dasar geometris sebagai ungkapan ekspresi kreatif.

Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase B (Kelas 3-4 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu mengenal unsur rupa dan dapat menggunakan keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur dalam menuangkan kembali secara visual dalam bentuk karya.

Fase B (Kelas 3 SD), masuk ke dalam Masa Bagan *(schematic period)*, dimana siswa cenderung mengulang sebuah bentuk. Pada perkembangan selanjutnya kesadaran ruang muncul dengan dibuatnya garis pijak (base line). Penafsiran ruang bersifat subyektif, tampak pada gambar tembus pandang. Gejala ini disebut dengan ideoplastis (gambar terawang, tembus pandang).

Sedangkan Fase B (Kelas 4 SD), masuk ke dalam Masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*), dimana kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Perhatian kepada obyek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan obyek, siswa belum sepenuhnya menguasai proporsi (perbandingan ukuran).

Pada akhir fase B siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual berupa bentuk yang lebih rinci dengan pemahaman unsur rupa ditunjang keterampilan atau pengetahuan dasar tentang bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai.

Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase C (Kelas 5-6 Sekolah Dasar) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam mengeksplorasi, menemukan, memilih, menggabungkan unsur rupa dengan pertimbangan nilai artistik dan estetik karya yang didukung oleh medium, teknik, dan prosedur berkarya.

Fase C, masuk ke dalam Masa Realisme Awal (*early realism/dawning realism*) dimana siswa mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak obyek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna mulai disadari. Selain dikenalnya warna dan ruang, penguasaan unsur desain seperti keseimbangan dan irama juga mulai dikenal pada periode ini.

Pada akhir fase C siswa mampu menuangkan pengalamannya melalui visual dan mampu melakukan kegiatan apresiasi dan berkreasi dengan menunjukan kerja artistik, berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada sebuah karya seni rupa.

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase D (Kelas 7-9) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa.

Fase D, masuk ke dalam Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*) dimana siswa mampu berpikir abstrak serta memiliki kesadaran sosial yang semakin berkembang. Penguasaan rasa perbandingan (proporsi) serta gerak tubuh obyek lebih meningkat.

Pada akhir fase D, siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok, mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatannya terhadap karya seni rupa tersebut.

Fase E (Umumnya Kelas 10)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta siswa dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa.

Fase E, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana siswa tumbuh kesadaran akan kemampuan diri. Perbedaan tipe individual semakin tampak. Anak yang berbakat cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang, Seni Rupa merupakan wahana untuk melatih berpikir kritis terlepas dari kemampuan dan minat siswa. Di akhir fase E, siswa diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan melalui proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, siswa telah memahami ruang, proporsi, gesture dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya

dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

Fase F (Umumnya Kelas 11-12)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase F (Kelas 11-12) diharapkan siswa mampu melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat.

Fase F, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana kepercayaan diri telah tumbuh. Fase ini ditandai dengan kemampuan siswa dalam menganalisa dan mengevaluasi sebuah pesan, gagasan, medium dan pengguna unsur-unsur rupa secara efektif. Kesadaran siswa terhadap keterlibatan seni dalam segala aspek kehidupan diharapkan mulai tumbuh pada fase ini.

Pada akhir fase F, siswa terbiasa dan percaya diri bekerja baik secara mandiri dan/atau berkelompok dalam mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif, inovatif, sesuai pada tahap kritis seni rupa.

2.6. Capaian Fase Berdasarkan Elemen

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa *tahap pra bagan dan bagan.*	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap bagan dan *realisme awal.*	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalamannya secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa tahap *realisme awal.*

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mencip-takan	Siswa mampu menciptakan karya dengan-mengeksplorasi dan menggu-nakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara vi-sual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak tahap pra bagan dan *bagan*, di-mana siswa telah menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek dari dunia sekitarnya.	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeks-plorasi dan menggunakan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak tahap bagan dan realisme awal, dimana kesadaran perspektif mulai muncul, namun berdasarkan penglihatan sendiri. Perhatian kepada obyek sudah mulai rinci. Namun demikian, dalam menggambarkan obyek, siswa belum sepenuhnya menguasai proporsi (perbandingan ukuran).	Siswa mampu menciptakan karya dengan mengeksplorasi, menggunakan dan mengga-bungkan elemen seni rupa berupa garis, bentuk, tekstur, ruang dan warna secara vi-sual sesuai tahap perkembangan seni rupa anak realisme awal, dimana siswa mulai menguasai konsep ruang, sehingga letak obyek tidak lagi bertumpu pada garis dasar, melainkan pada bidang dasar sehingga mulai ditemukan garis horizon. Selain itu, pemahaman warna, keseim-bangan dan irama mulai disadari.

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Mere-fleksikan	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekan-nya ataupun karya seorang seniman profe-sional. Siswa juga mampu mem-berikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya seorang seniman profesional. Siswa juga mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.	Siswa mampu mengenali dan menceritakan fokus dari sebuah karya, baik itu miliknya, rekannya ataupun karya seorang seniman profesional. Siswa juga mampu memberikan pendapat tentang perasaan dan koneksi yang terbangun saat mengamati karya tersebut.
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu mengenali dan membiasakan diri dengan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengeta-hui dan mema-hami keutamaan faktor kesela-matan dalam bekerja.	Siswa mulai terbia-sa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan mulai konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.	Siswa secara mandiri menggunakan berbagai prosedur dasar sederhana untuk berkarya dengan aneka pilihan media yang tersedia di sekitar. Siswa mengetahui, memahami dan konsisten mengutamakan faktor keselamatan dalam bekerja.

Elemen	Fase A	Fase B	Fase C
Berdampak	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan atau minatnya.	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan,minat atau konteks lingkungannya.	Siswa mampu menciptakan karya sendiri yang sesuai dengan perasaan, minat atau konteks lingkungannya.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mengalami	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa Masa Naturalisme Semu (*Pseudo Naturalistic*), dimana siswa mampu berpikir abstrak serta memiliki kesadaran sosial yang semakin berkembang.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa: tahap Masa Penentuan (*Period of Decision*), dimana siswa tumbuh kesadaran akan kemampuan diri.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terhadap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkembangan seni rupa: tahap Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana kepercayaan diri telah tumbuh seiring dengan kemampuan yang dimiliki.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
Mencip-takan	Siswa mampu menciptakan karya seni dengan menggunakan dan menggabungkan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain dan keterampilan yang telah dipelajari sebelumnya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan pilihan keterampilan,medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjukkan penguasaan atas pilihan keterampilan, medium, pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
Mere-fleksikan	Siswa mampu mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain, serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Siswa mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.	Siswa mampu secara kritis dan mendalam mengevaluasi dan menganalisa efektivitas dampak karya pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya
Berpikir dan Bekerja Artistik	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif.

Elemen	Fase D	Fase E	Fase F
	Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Siswa mampu melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.	Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.	Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
Berdampak	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, dan sesuai akar budaya sehari-hari.	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.	Siswa mampu membuat karya sendiri dengan mendeskripsikan konsep atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya dan perkembangannya yang ada di masyarakatnya.

2. 7. Elemen dan Sub Elemen Untuk Seluruh Fase

Elemen	Sub Elemen
Mengalami	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.
Menciptakan	C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
	C.2 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.
Merefleksikan	R.1 Apresiasi pengalaman dan pembelajaran artistik.
	R.2 Mengamati, mengevaluasi dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain.
Berpikir dan Bekerja Artistik	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
	BBA.3 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.
Berdampak	D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.

2.8 Target Capaian Setiap Tahun

Fase A (Umumnya Kelas 1-2)

Kelas 1	Kelas 2
Di akhir kelas 1, siswa mampu : 1. Mengenali dan menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk memberi kesan obyek dalam menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya pada karyanya. 2. Mengenali dan menggunakan aneka jenis garis berdasarkan bentuknya (lurus, bergelombang, zigzag, melengkung, putus-putus) dan arahnya (vertikal, horisontal dan diagonal). 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.	Di akhir kelas 2, siswa mampu : 1. Menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat gambar dan mampu mengulang bentuk untuk menuangkan pengalaman, pengamatan dan meniru bentuk dari lingkungan sekitar atau perasaan dan minatnya dengan lebih terperinci pada karyanya. 2. Menunjukkan kesadaran terhadap warna dan pencampuran warna (primer dan sekunder), keseimbangan (fokus), ruang (menggunakan garis pijak/base line pada gambar) dan pola perulangan sederhana pada karyanya. 3. Mengenali karakteristik alat dan bahan yang digunakan dan mulai menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.
4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya.	4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase B (Umumnya Kelas 3-4)

Kelas 3	Kelas 4
Di akhir kelas 3, siswa mampu :	Di akhir kelas 4,siswa mampu :
1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan konsistensi menggunakan bentuk-bentuk dasar geometris untuk membuat karya dan mampu mengulang bentuk.	1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan.
2. Mulai menunjukkan kesadaran terhadap garis pijak (*base line*) pada gambar dan menunjukkan kesadaran ruang (jauh, dekat) warna, keseimbangan, tekstur dan irama/ritme dalam menciptakan karya.	2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan dan kontras), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya.
3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.	3. Mengenali karakteristik alat, bahan dan prosedur yang digunakan dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja.
4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	4. Mengkomunikasikan perasaan dan minatnya secara lisan dan tulisan terhadap sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase C (Umumnya Kelas 5-6)

Kelas 5	Kelas 6
Di akhir kelas 5, siswa mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Memilih alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 4. Mengkomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.	Di akhir kelas 6, siswa mampu : 1. Menuangkan pengalaman, pengamatan atau meniru bentuk dari lingkungan dan budaya sekitar serta perasaan atau minatnya dengan lebih terperinci ke dalam karyanya, ditunjukkan dengan kemampuan membuat karya yang lebih menyerupai kenyataan. 2. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 3. Menunjukkan kesadaran terhadap nilai warna (gelap terang), keseimbangan (fokus, kesatuan, kontras, simetri, asimetri dan radial), tekstur, ruang (jauh, sedang, dekat), dan irama/ritme dalam karyanya. 4. Memilih dan menganalisa efektivitas alat, bahan dan prosedur yang sesuai untuk tujuan karyanya dan menunjukkan kesadaran terhadap keutamaan faktor keselamatan bekerja. 5. Mengkomunikasikan respon secara lisan dan tulisan terhadap sebuah tema dan tampilan estetik sebuah karya dengan runut dan terperinci menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Fase D (Umumnya Kelas 7-9)

Kelas 7	Kelas 8	Kelas 9
Di akhir kelas 7,siswa mampu : 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Menerapkan nilai warna, keseimbangan, tekstur, pola, ruang, dan irama/ritme dalam karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain	Di akhir kelas 8, siswa mampu : 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap rasa perbandingan (proporsi), rasa gerak tubuh (gesture), rasa ruang, rasa jarak, dan lingkungan dengan fokus pada hal-hal yang menarik perhatiannya. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain.	Di akhir kelas 9, siswa mampu : 1. Berpikir secara abstrak dengan kesadaran sosial yang meningkat, ditandai dengan karya yang menunjukkan meningkatnya penguasaan terhadap elemen seni rupa, prinsip desain dan kesadaran lingkungan. 2. Memahami dan memilih elemen seni rupa, prinsip desain dan medium yang sesuai untuk tujuan karyanya. 3. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain.

Kelas 7	Kelas 8	Kelas 9
4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada dirinya.	4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya. 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.	4. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan secara produktif, inventif dan inovatif untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada pada diri dan lingkungan sekitarnya. 5. Melihat keterhubungan dengan bidang keilmuan lainnya.

Fase E (Umumnya Kelas 10)

Kelas 10
Di akhir kelas 10,Siswa mampu : Mengetahui serta menyadari kemampuan, kekuatan dan potensi diri, yang tercermin dari pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu pada karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu. Mengevaluasi, menganalisa dan menyampaikan respon lisan atau tulisan secara runut, terperinci dan logis terhadap efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya pribadi maupun orang lain. Siswa menggunakan hasil analisa dan informasi tersebut sebagai bagian dari strategi pengembangan karyanya. Menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan baik secara individu maupun berkelompok, untuk memecahkan masalah, menjawab tantangan dan peluang yang ada di lingkungan sekitarnya. Melihat keterhubungan antar keilmuan seni dan bidang keilmuan lainnya.

Fase F (Umumnya Kelas 10-12)

Kelas 11	Kelas 12
Di akhir kelas 11, siswa mampu : 1. Menggunakan kemampuan, kekuatan dan potensi diri dalam bekerja secara individu maupun berkelompok untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya. 2. Menciptakan karya yang menunjukkan pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu. 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut. 4. Melihat keterhubungan, tantangan dan peluang antar keilmuan seni maupun dengan bidang keilmuan lainnya.	Di akhir kelas 12, siswa mampu : 1. Bekerja secara individu maupun berkelompok, antar untuk menciptakan karya yang memiliki dampak bagi pribadi atau lingkungan sosialnya. 2. Menciptakan karya yang menunjukkan penguasaan terhadap pilihan keterampilan, medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu. 3. Menyadari keterlibatan seni rupa dalam kehidupan sehari-hari, ditandai dengan kemampuan mencipta, mengapresiasi dan meninjau karya seni berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni tersebut secara runut, terperinci dan logis. 4. Berkolaborasi antar keilmuan seni maupun bidang keilmuan lainnya.

Bagian 3 : Strategi Umum Pembelajaran

3.1 Perencanaan

3.1.1. Pendahuluan

Perencanaan ini penting untuk membantu mengembangkan pengetahuan, sikap dan keterampilan siswa.

Hal penting yang perlu diperhatikan dalam perencanaan pembelajaran seni rupa:

- Capaian Pembelajaran yang diharapkan dari proses pembelajaran.
- Kesinambungan atau konsistensi antara satu fase dengan yang lainnya atau keterkaitan dengan mata pelajaran lainnya.
- Ketersediaan bahan, waktu dan sumber daya (manusia atau alam) yang ada.
- Kesesuaian dengan alur fase perkembangan usia siswa.
- Pilihan dan keberagaman pendekatan yang sesuai dengan tipe kecerdasan anak.
- Kesempatan dan kemungkinan pemantauan, evaluasi dan umpan balik.
- Tahapan perencanaan: jangka pendek (harian, mingguan, bulanan), jangka menengah (triwulan atau semester) dan jangka panjang (satu tahun ajaran).

3.1.2 Tahapan Perencanaan

Perencanaan Jangka Panjang (satu tahun ajaran)

Perencanaan Jangka Panjang ini mencakup perencanaan untuk mencapai fase tertentu dalam satu tahun ajaran. Perencanaan ini sebaiknya :

1. Memperhitungkan waktu efektif pelajaran berdasarkan kalender pendidikan, termasuk waktu libur, kalender kegiatan sekolah dan ekstra kurikuler di sekolah anda.

2. Cakupan (scope) dan urutan (sequence) materi yang akan disampaikan selama satu tahun pembelajaran.
3. Akses dan ketersediaan pada aneka sumber daya yang diperlukan, terutama apabila sumber daya tersebut harus dibeli.
4. Situasi dan kondisi sekolah atau bahkan daerah anda.

Perencanaan jangka panjang ini melibatkan pengambilan keputusan di tingkat sekolah dan merupakan bagian dari pelaksanaan kurikulum sekolah anda.

Guru dapat bekerja sama dan berdialog dengan rekan-rekan sesama guru baik seni rupa maupun mata pelajaran lain, dimulai dari yang mengajar di tingkatan yang sama, kemudian lebih luas. Tujuannya untuk membangun pendekatan dan pembelajaran yang konsisten dan berkesinambungan. Ini akan sangat bermanfaat untuk mendukung perkembangan siswa dari fase A hingga F dan membantu mencegah tumpang tindih konten antara pelajaran satu dengan yang lainnya atau pengulangan yang tidak perlu di fase selanjutnya.

Setiap capaian pembelajaran dibuat sinambung untuk dicapai dalam masa dua sampai tiga tahun dengan sifat cair dan tidak mengikat agar guru leluasa menentukan pendekatan yang paling sesuai dengan kondisi maupun kemampuan sekolah dan siswa.

Perencanaan Jangka Menengah (triwulan atau semester)

Perencanaan jangka menengah ini melibatkan perencanaan alur konten atau tujuan pembelajaran yang lebih mendetail dan dibuat berdasarkan pengalaman mengenai kegiatan pembelajaran yang dipandang efektif. Adalah sangat wajar jika perencanaan ini tidak sempurna dan sebaiknya tidak diharapkan untuk sempurna saat pertama anda membuat perencanaan.

Beberapa poin yang penting diperhatikan dan dipertimbangkan dalam perencanaan jangka menengah:

- Pengetahuan atau keterampilan yang sebaiknya dimiliki siswa sebelum memasuki pelajaran ini
- Pengetahuan, pemahaman atau kemampuan baru yang akan didapat dari pelajaran ini Alur dan tujuan pembelajaran

- Ketersediaan sumber daya

Perencanaan Jangka Pendek (harian, mingguan, bulanan)

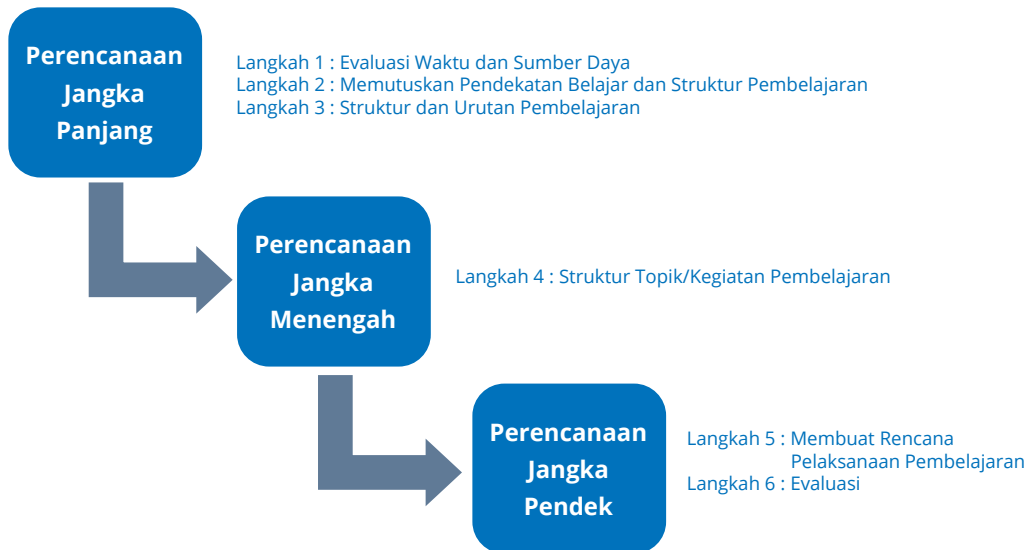
Perencaan jangka pendek ini termasuk penulisan Rencana Pelaksanaan Pembelajaran (RPP) yang dibuat berdasarkan tujuan pembelajaran yang anda pilih.

RPP ini sebaiknya :

- Menyediakan informasi penting untuk Guru yang terlibat dalam pembelajaran. Jika di sekolah tidak ada guru yang berlatar belakang Pendidikan Seni dapat menggunakan Buku Panduan Guru ini untuk mengajarkan Mata Pelajaran Seni.
- Dapat berkesinambungan atau berkelanjutan meskipun guru bidang studinya tidak hadir.
- Mempertimbangkan kebutuhan-kebutuhan siswa, termasuk kecerdasan majemuk, *difabilitas (different ability)* atau respon emosional yang mungkin terjadi.
- Menyediakan saran kegiatan belajar, waktu, sumber-sumber dan strategi pendekatan, termasuk bekerja perorangan, berpasangan, kelompok kecil atau seluruh kelas.
- Membangun respon siswa terhadap pelajaran sebelumnya, sehingga dapat terlihat perkembangan siswa.
- Memiliki kriteria kesuksesan yang jelas dan terukur.
- Memiliki harapan hasil pembelajaran yang jelas.

Pembuatan RPP

- Persiapan
- Tujuan Pembelajaran
- Kosa Kata
- Eksplorasi
- Aktivitas

- Bereskan dan Bersihkan
- Evaluasi
- Ekstensi

3.2. Strategi Pembelajaran

Kegiatan Pembelajaran bersifat interaktif, dimana siswa terlibat penuh dan mengalami pembelajaran. Siswa ikut berpikir, menyatakan gagasan dan pendapat serta menjawab tantangan atau kesempatan yang ada. Mereka bertanggung jawab atas karyanya sendiri maupun orang lain. Diharapkan semua kegiatan pembelajaran melibatkan kemampuan untuk memikirkan pemikiran siswa itu sendiri melalui kesempatan untuk membuat rencana, menyampaikan gagasan, pendapat, memantau, mengevaluasi dan membuat perubahan-perubahan.

Fokus utama pembelajaran adalah Capaian Pembelajaran dan Tujuan Pembelajaran, bukan tugas-tugas atau ujian. Kegiatan pembelajaran dapat dilakukan baik di dalam maupun di luar kelas dan dapat dikerjakan secara perorangan, berpasangan, kelompok kecil maupun kegiatan kelas. Kegiatan dapat berkolaborasi dengan pelajaran lain, masyarakat sekitar atau bahkan melibatkan tokoh setempat

yang terkait dengan seni rupa. Kegiatan pembelajaran juga dapat menggunakan aneka sumber daya yang tersedia di sekitar sesuai dengan kondisi daerah, perekonomian atau situasi khusus lainnya.

Kegiatan Pembelajaran sangat mempertimbangkan pengalaman belajar siswa sebelumnya dan tepat sasaran (tidak terlalu mudah, terlalu sulit atau bahkan saking sulitnya, tidak bisa berhasil diselesaikan meski sudah dibantu guru/orang dewasa lainnya). Penilaian harus memiliki kriteria sukses yang jelas dan terukur agar siswa memiliki rasa kepemilikan dan tanggung jawab terhadap perkembangan kinerja mereka sendiri.

Peran guru adalah untuk mengarahkan dan menjenjangkan pembelajaran dengan tepat atau menghubungkan dengan pembelajaran sebelumnya. Tentunya guru juga berperan untuk membangun kebiasaan-kebiasaan mendasar yang penting dan menyemangati siswa untuk mampu mandiri mengatur dan menghargai dirinya sendiri.

3.2.1. Anjuran Sikap

Guru sangat dianjurkan untuk mengajak siswa untuk :

- Mengetahui dan mencoba bahan dan alat yang mereka miliki. Misalnya merasakan lempung atau plastisin untuk memahami dan menjelaskan teksturnya dan bagaimana kelenturan bahan tersebut memungkinkan untuk dimanipulasi ke dalam aneka bentuk dan kegunaan. Siswa juga dapat membandingkan satu atau lebih dua bahan atau alat untuk mengukur efektifitas fungsinya.
- Memiliki rasa kepemilikan dan menghargai karyanya sendiri dengan cara merawat, mendokumentasikan dan membuat pilihan pribadi atas alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya.
- Membuat dan mengkomunikasikan hubungan antara gagasan-gagasan kreatifnya, misalnya membuat lukisan untuk mengilustrasikan cerita, puisi atau musik tertentu.
- Merefleksikan diri atau bertanya pada dirinya sendiri mengenai karyanya. Bagaimana mereka mendapatkan idenya dan mengalami prosesnya.

Guru pribadi sangat dianjurkan untuk:

- Membuat aturan dasar yang jelas dan menyatakan tujuan pembelajaran dengan jelas.
- Turut mengetahui dan mencoba alat, media, bahan atau proses yang digunakan. Biarkan siswa menyaksikan bagaimana anda juga ikut mengalami dan menginvestigasi sesuatu.
- Terbuka terhadap tantangan dan menyambut kesempatan. Idealnya, guru harus mengajar sesuai dengan latar belakang pendidikannya. Namun apabila di sekolah tidak ada guru yang memiliki latar belakang Pendidikan Seni untuk mengampu kelas Seni Rupa. Meski demikian pembelajaran Seni Rupa wajib terlaksana. Buku Panduan ini diharapkan dapat digunakan juga oleh guru pemula yang baru mengampu mata pelajaran seni rupa. Guru diharapkan bersikap terbuka menyambut tantangan sebagai kesempatan untuk belajar dan berkembang bersama siswa. Pembelajaran seni rupa tidak diharapkan untuk mencetak seniman profesional. Tujuannya adalah siswa terbiasa berpikir seperti seniman: kreatif, mampu bertanya pertanyaan yang bermakna, mampu mengembangkan ide, ceria dan belajar melalui permainan (*playful*).
- Memahami tidak ada benar atau salah dalam pembelajaran seni rupa. Sikap ini dimulai dari guru sendiri untuk dapat menerima ketidakjelasan, 'kegagalan' dan perbedaan.
- Terbuka terhadap dialog dan memandang umpan balik (*feedback*) sebagai sebuah informasi netral yang mungkin dapat digunakan untuk mengembangkan karya atau sikap.
- Mengamati dan merespon kebutuhan siswa dan lingkungan anda, sehingga dapat mengambil keputusan yang tepat merancang/ memilih kegiatan pembelajaran yang tepat sasaran dan mengikat siswa secara emosional.
- Memberikan kebebasan, pilihan dan kesempatan pada siswa untuk menggunakan atau bereksperimen dengan alat, media, bahan atau proses yang digunakannya untuk tujuan tertentu dalam karyanya. Anda dapat menanyakan alasan siswa mengenai pilihannya atau memberikan saran, ketimbang mengarahkan atau menghakimi pilihannya tersebut.

3.2.2 Anjuran Kegiatan

Sekolah dan guru memiliki kebebasan untuk menentukan jenis kegiatan atau sumber yang sesuai untuk pembelajaran seni rupa di sekolah dan kelas. Seluruh kegiatan yang terdapat dalam buku ini tidak sekuensial dan tidak mengikat. Bentuknya adalah saran yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan, kondisi dan ketersediaan bahan di lokasi sekolah.

Misalnya, dalam kegiatan menggunakan pewarna basah, guru tidak perlu mewajibkan siswa untuk membeli cat air, cat akrilik atau cat minyak. Sebagai gantinya, dapat digunakan pewarna makanan, bagian tertentu tumbuhan tertentu atau apapun yang dapat menghasilkan warna. Contoh lain, untuk mengajarkan konsep garis, warna atau pola, siswa dapat menggunakan penggaris, gawai, bahan-bahan di alam seperti batu, guguran daun, ranting, kulit kerang, tanah, pasir dll. Dengan demikian, kegiatan pembelajaran seni rupa dapat dianggap seperti permainan yang bermakna.

Pemanasan

Guru dapat melakukan pemanasan sebelum memulai topik tertentu, contohnya:

- Menggambar menggunakan tangan yang "salah" : Siswa menggambar menggunakan tangan yang tidak biasanya digunakan, seperti menggunakan tangan kiri apabila biasa menggunakan tangan kanan. Ini untuk membiasakan siswa mencoba sesuatu yang berada di luar zona kenyamanannya.
- Tebak gambar secara cepat : Siswa diminta untuk menebak kata berdasarkan gambar yang dibuat dibuat temannya. Ini untuk menjembatani penjelasan mengenai kesan atau karakteristik
- Menempelkan bungkus atau kemasan jajanan atau produk sehari-hari yang mereka gunakan. Diskusikan bagaimana mereka pendapat mereka mengenai tampilan kemasan tersebut. Apakah mereka membeli produk tersebut karena menyukai desain kemasannya? Jika mereka boleh mengubah sesuatu dari desain tersebut, bagian apa yang ingin diubah dan mengapa?

Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Melalui jurnal ini, siswa dapat meninjau kembali idenya, mengamati kemajuan belajarnya sendiri, belajar dari pengalaman dan merayakan kemajuannya dalam berkarya.

Dokumentasi dan Perawatan Karya

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

Hubungan Lintas Disiplin Keilmuan

Guru membangun kemampuan siswa untuk dapat melihat keterhubungan dan berkolaborasi dengan bidang keilmuan lainnya agar siswa memiliki kesempatan untuk menerapkan pengetahuan, pemahaman dan keterampilannya dalam sebanyak-banyaknya konteks. Hasil akhirnya, siswa diharapkan dapat membangun pengalaman melakukan riset, menganalisa, merefleksikan, mengkomunikasikan gagasan, berpikir dan bekerja artistik, dan berkolaborasi yang berdampak.

Berikut beberapa contoh keterhubungan seni rupa dengan mata pelajaran lainnya :

- STEM (*Science Technology Engineering Mathematics*): mendesain alat penyiram tanaman dari bahan daur ulang atau membuat kincir angin.
- Bahasa : membuat ilustrasi atau diorama sebuah cerita, membuat poster atau kartu kata bergambar.
- Teater dan Matematika: Mengukur untuk membangun panggung atau merancang kostum untuk pentas drama.

3.2.3 Membangun Komunikasi Efektif

Kesadaran Berbahasa

Bahasa merupakan alat komunikasi terpenting dalam setiap pembelajaran, baik secara lisan, tulisan maupun sikap tubuh (*gesture*). Meskipun buku ini menggunakan Bahasa Indonesia, namun guru diperkenankan untuk menggunakan padanan dalam bahasa asing atau bahasa daerah masing-masing yang sekiranya dapat membantu pemahaman siswa.

Kesadaran berbahasa berarti memahami kemungkinan tantangan dan peluang yang mungkin timbul dalam kegiatan berbahasa pada suatu pembelajaran seperti kesulitan yang mungkin timbul karena siswa baru pertama kali mendengar kosa kata tertentu atau belum pernah melihat atau mengalaminya secara konkrit. Guru tidak harus selalu menggunakan kamus untuk mengajarkan suatu kosa kata tertentu sebelum memulai pelajaran. Guru dianjurkan untuk menggunakan gambar atau contoh nyata di sekitar. Misalnya, "Lihatlah baju saya berwarna *jingga*. Apa benda berwarna *jingga* lainnya yang kamu ketahui?"

Guru juga dapat meminta siswa membuat peta pemikiran (*mind maps*) atau mendiskusikan kata-kata atau kalimat tertentu dan membantu mereka mendapatkan pemahaman melalui teks, audio atau video. Bahasa yang digunakan dalam pembelajaran Seni Rupa adalah Bahasa Indonesia yang baku serta mempertimbangkan usia dan kemampuan siswa.

Misalnya, menggunakan bahasa yang sederhana, dengan instruksi yang tidak terlalu panjang dan hanya memuat tidak lebih dari 3 kosa kata seni rupa dalam satu kegiatan pembelajaran untuk Siswa Fase A. Contoh : *"Gunting kertas ini menjadi dua bagian."*, *"Tempel potongan kertas ini pada buku."*, *"Lem kertas ini pada garis terluar sekeliling bentuk."*

Membiasakan Bicara

Banyak siswa, bahkan orang dewasa termasuk guru, tidak terbiasa atau tidak merasa nyaman untuk berbicara di depan orang banyak. Untuk membiasakannya, dapat dilakukan strategi membuat pasangan

bicara. Siswa akan berbicara dengan teman terdekatnya, berhadapan satu dengan satu (*one on one*). Metode pasangan bicara ini dapat membantu siswa membangun kepercayaan diri dan mengalami rasanya berkomunikasi dengan berbagai jenis orang yang berbeda sebelum akhirnya berbicara untuk lingkup yang lebih luas seperti kelompok/kelas.

Salah satu teknik yang efektif adalah "Berpikir, Berpasangan dan Berbagi" (*Think, Pair, Share*) dimana siswa diberi kesempatan untuk memikirkan sebuah pertanyaan kemudian ia membicarakannya dengan pasangan bicaranya, lalu mereka berdua akan berbagi ide mereka dengan kelompok kecil atau seluruh kelas.

Perbedaan pendapat harus selalu merupakan ajang untuk bertukar informasi. Guru terlebih dulu menyadari sehingga dapat menanamkan pengertian pada siswa bahwa Umpan Balik *(Feedback)* adalah informasi yang netral. Perbedaan pendapat bukanlah sumber konflik, melainkan sarana untuk menggali ide, memandang sesuatu dari sudut pandang yang berbeda dan media untuk menyampaikan pendapat dengan dasar yang kuat.

Misalnya, siswa dapat saling menyatakan apa yang membuat mereka menyukai suatu karya dan tidak menyukai suatu karya yang dibuat pasangan bicaranya. Mereka saling menyatakan apa yang menurut mereka paling menarik, apa yang mungkin dapat dibuat berbeda atau lebih baik atau kelebihan apa yang sebaiknya dipertahankan dan dikembangkan.

Guru dianjurkan untuk membuat 1-3 pertanyaan esensial yang harus digunakan untuk diskusi, misalnya:

- Bagaimana kamu mendapatkan ide karyamu?
- Bagaimana cara kamu mengerjakannya? (dapat ditambahkan : apa bahannya? Berapa lama waktu pengerjaannya?)
- Apakah kamu menyukai karyamu? Apakah ada bagian yang ingin kamu perbaiki? Mengapa kamu ingin memperbaikinya?

Membiasakan Bertanya

Pertanyaan seorang siswa memegang peranan penting dalam proses pembelajaran. Pertanyaan merupakan sumber potensial untuk

mengembangkan pembelajaran dan dapat menjadi informasi atau indikator pemahaman siswa terhadap pembelajaran yang berlangsung. Bertanya adalah salah satu keterampilan memproses pemikiran yang secara struktur menyatu dengan bernalar kritis, bernalar kreatif dan penyelesaian masalah.

Ketika seorang siswa mengajukan pertanyaan, ajak siswa lainnya untuk menjawab pertanyaan tersebut alih-alih guru yang menjawabnya. Berikan waktu lebih untuk siswa menjawab pertanyaan yang membutuhkan pemikiran yang lebih dalam. Bertanya satu pertanyaan dalam satu waktu. Selalu gunakan pertanyaan yang jawabannya terbuka dan memungkinkan hubungan dengan pertanyaan lain (*open ended questions*) dan hindari pertanyaan mengarahkan yang jawabannya tertutup hanya Ya atau Tidak.

Anda dapat menggunakan prinsip 5W 1H untuk membuat pertanyaan :

What (Apa), When (Kapan), Where (Dimana), Who (Siapa) dan Why (Mengapa), How (Bagaimana)

Untuk mengantisipasi siswa yang sungkan atau malu bertanya secara lisan, anda dapat menyediakan beberapa alternatif :

- Siswa menuliskan pertanyaannya di secarik kertas dan menempelkannya di papan atau dinding kelas. Sediakan waktu untuk mendiskusikannya di akhir kelas. Selalu ucapkan terima kasih dan berikan penghargaan bagi mereka yang sudah menempelkan pertanyaan.
- Siswa juga dapat menuliskan pertanyaan mereka dan memasukkannya dalam wadah yang anda sediakan, misalnya boks atau kaleng bekas. Tinjau dan bahas pertanyaan yang ada secara berkala. Anda dapat menggunakan pertanyaan yang masuk untuk perencanaan pembelajaran anda selanjutnya.
- Contohkan pada siswa bagaimana cara bertanya yang bermakna. Guru dapat menggunakan pertanyaan esensial yang telah disediakan di halaman berikut.
- Siswa di kelas yang lebih tinggi (biasanya mulai dari fase B dan C) dapat diajak untuk membuat tulisan kritik seni rupa dengan

menggunakan pertanyaan-pertanyaan esensial yang diberikan guru. Mereka hanya akan menuliskan jawaban dari pertanyaannya dalam kalimat yang utuh dan lengkap. Siswa tidak perlu menuliskan pertanyaannya. Guru dapat menghubungkan kegiatan kritik seni rupa ini dengan mata pelajaran Bahasa Indonesia. Ajak siswa untuk menggunakan huruf kapital dan tanda baca yang benar dan tepat.

Contoh Daftar Pertanyaan Esensial Untuk Bahas Diskusi Pada Umumnya Untuk Semua Fase

- Apa judul karyamu?
- Apakah yang paling kamu sukai dari karyamu? Kenapa kamu menyukainya?
- Darimana kamu mendapatkan idemu? Apa atau siapa yang menjadi inspirasimu? Bagaimana cara kamu membuatnya?
- Apa yang membedakan karyamu dengan karya orang lain?
- Apa yang menjadi fokus atau tema utama karyamu?
- Bagian mana yang terasa paling mudah dalam proses pembuatan karyamu?
- Bagian mana yang terasa sulit?
- Bagaimana strategimu untuk mengatasi kesulitan tersebut? Apa yang kamu rasakan setelah kamu berhasil mengatasi bagian yang tersulit dalam proses berkaryamu?
- Bagaimana perasaanmu setelah menyelesaikan karya ini sampai tuntas?
- Jika ada kesempatannya, apakah ada bagian dari karyamu yang ingin kamu ubah? Mengapa?
- Bagaimana pendapatmu tentang subjek lukisan ini?
- Kira-kira apa yang dialami atau dipikirkan senimannya saat ia membuat karya ini?
- Apa yang bisa dianggap sebagai keberhasilan dari karya ini? Apa yang belum?

3.2.4. Suasana Pembelajaran Positif

Seluruh elemen sekolah memegang peranan penting dalam menciptakan suasana pembelajaran yang positif. Ini ditandai dengan suasana kelas dan sekolah yang aman, nyaman dan memberikan kesempatan bagi siswa untuk memenuhi potensi mereka.

Penting untuk disadari bahwa setiap siswa datang dari berbagai kalangan yang mungkin sama atau berbeda, baik dengan siswa lain maupun para gurunya. Mereka juga memiliki minat, bakat dan kemampuan yang berbeda satu sama lain. Mereka bahkan mungkin memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda dengan siswa yang lain. Perbedaan-perbedaan ini adalah sebuah kewajaran dan semua sama penting dan berharganya dengan yang lain. Tidak ada yang patut lebih atau kurang dihormati oleh semua elemen sekolah. Semua mendapatkan penghargaan dan penghormatan yang sama.

Misalnya, meskipun sekolah tempat guru mengajar terletak di daerah tertentu, namun guru juga menghargai siswa yang berlatar belakang budaya dari daerah lain. Pada pembelajaran Seni Rupa, guru diberikan keleluasaan untuk mempertimbangkan dan memasukkan nilai-nilai budaya dari daerah tempatnya berada dengan tetap berlandaskan pada Persatuan Indonesia.

Siswa mungkin juga memiliki kemampuan fisik atau mental yang berbeda, misalnya memiliki daya serap yang lebih rendah dari rata-rata atau memiliki gangguan fisik yang menyebabkannya tidak dapat melakukan pekerjaan tertentu. Atau justru di suatu sekolah, terdapat anak-anak yang sangat berbakat dan memiliki kemampuan di atas rata-rata. Pada pembelajaran Seni Rupa, sekolah dan guru diberikan keleluasaan untuk menyesuaikan atau memperkaya kegiatan pembelajaran sesuai kebutuhan setempat. Guru dapat menurunkan atau menaikkan standar sesuai kebutuhan kelas dan pasa siswa. Buku panduan ini memberikan beberapa ide untuk penyesuaian-penyesuaian yang mungkin diperlukan.

Peran guru adalah untuk menemukan dan menyingkap kompetensi dan latar belakang para siswa sehingga setiap siswa dapat mengeluarkan kemampuan terbaiknya. Penting sekali bagi guru untuk menyadari dan

menanamkan bahwa guru dan siswa tidak sedang berkompetisi dengan siapapun dan yang terpenting adalah setiap saat menjadi lebih baik dari diri masing-masing sebelumnya.

Sekolah dan guru yang berhasil membangun kesadaran ini akan mendapatkan suasana pembelajaran yang positif dimana seluruh siswa merasa percaya diri untuk mengekspresikan diri, memberi saran atau masukan, mengambil resiko, bertanya, meminta bantuan dan mengakui kesulitan yang mereka hadapi. Siswa juga menghargai proses dan kemajuan diri mereka maupun orang lain.

Suasana pembelajaran yang positif akan menciptakan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan dan ditunggu-tunggu. Siswa menyadari pentingnya bagi mereka mempelajari sesuatu dan melihat hubungan atau kegunaannya dengan kehidupan mereka sehari-hari. Dengan melihat bagaimana guru mereka juga turut belajar dan memberikan ruang yang cukup bagi mereka menjadi versi terbaik dirinya sendiri, siswa akhirnya melihat bahwa pembelajaran adalah proses seumur hidup yang berdampak dan pengalaman pembelajaran yang menyenangkan diharapkan membuat mereka tergerak menjadi pembelajar seumur hidup yang antusias (*enthusiastic life long learner*).

3.2.5. Strategi Pengajaran

Jika guru tidak memiliki latar belakang seni rupa, buku panduan ini bisa digunakan untuk memfasilitasi siswa dalam pembelajaran seni rupa. Sebagai guru, seseorang hanya perlu membiarkan kreativitasnya mengalir, membuka diri terhadap berbagai gagasan, ketidaknyamanan, ketidakjelasan, kemungkinan-kemungkinan baru dan bersedia untuk mencoba dan belajar dari kegagalan atau kesalahan sebelumnya. Guru menanamkan sikap ini melalui pembelajaran Seni Rupa. Siswa merupakan cerminan diri guru, sehingga penting bagi seorang guru sendiri untuk mengalami atau menjadi apapun yang ingin ia ajarkan pada siswanya.

Sangat disarankan untuk menggunakan aneka cara yang berbeda untuk setiap aktivitas. Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan teks, lisan, visual atau praktik langsung (*hands on*) berdasarkan kondisi

sekolah atau siswa dan ketersediaan bahan dan alat di sekitar sekolah. Sebisa mungkin gunakan konteks kehidupan sehari-hari yang sekiranya terhubung dan bermakna bagi para siswa. Sekolah yang berada di daerah pegunungan, pastinya akan memiliki konteks yang berbeda dengan sekolah yang berlokasi di daerah pantai. Sekolah dan guru diberi keleluasaan untuk menyesuaikan dengan konteks setempat.

Fokus pembelajaran seni rupa haruslah selalu mengenai perkembangan pembelajaran siswa, bukan bagaimana guru menyajikan pelajaran atau sekadar memenuhi target pelajaran. Pembelajaran Seni Rupa memberikan pilihan dan keleluasaan cara dan sarana bagi siswa untuk menunjukkan pengetahuan, pemahaman, dan keterampilan mereka.

Strategi Pengajaran untuk Membangun Suasana Pembelajaran Positif

3.2.6. Diferensiasi dalam Pengajaran

Setiap siswa memiliki kebutuhan dan kecepatan belajar yang berbeda-beda. Diferensiasi (ada pembedaan) akan membantu untuk memenuhi kebutuhan para siswa. Ini berarti Anda berupaya untuk mencari metode pengajaran, kegiatan pembelajaran atau sumber daya yang sesuai dengan kebutuhan para siswa sehingga pembelajarannya menjadi tepat sasaran dan menciptakan pengalaman belajar yang menyenangkan. Tujuannya tentu saja agar mereka berhasil mencapai tujuan pembelajarannya masing-masing.

Diferensiasi instruksi pembelajaran dapat dibuat berdasarkan hal berikut :

- Membuat 3 tingkat kesulitan yang berbeda untuk satu kegiatan. Kelas akan mengerjakan kegiatan yang sesuai dengan kemampuan rata-rata siswa. Kemudian guru memberikan dukungan ekstra untuk para siswa yang kesulitan dengan suatu keterampilan atau konsep tertentu dan memberikan tantangan lebih bagi mereka yang di atas rata-rata.
- Menempatkan siswa dengan berbagai tingkat kemampuan berbeda dalam satu kelompok kerja. Siswa yang tertinggal dapat belajar atau mendapatkan ide dari mereka yang memiliki kemampuan

rata-rata atau lebih. Sementara siswa yang memiliki kemampuan di atas rata-rata dapat mengembangkan pemahaman mereka dengan cara menjelaskan pada teman lainnya. Metode ini efektif dan menguntungkan semua pihak.

- Membuat variasi kegiatan atau hasil akhir : Para siswa menuju tujuan yang sama melalui berbagai cara. Siswa diberi kebebasan untuk menciptakan karya yang sesuai dengan minat atau kemampuannya.

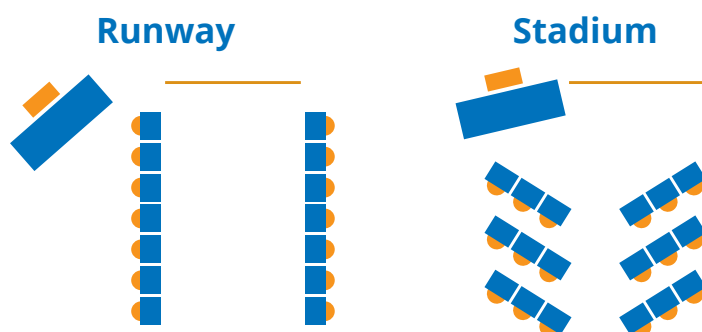
3.2.7. Alat Bahan (*Resources*)

Biasanya sumber daya yang dipakai meliputi apapun yang umumnya diperlukan untuk membuat karya seni rupa, seperti pensil, cat atau lempung. Namun jika sekolah tidak memiliki akses terhadap sumber daya tersebut atau sumber daya yang disarankan terlalu mahal, guru dapat menggunakan sumber daya lain yang tersedia di alam seperti misalnya batu, daun, ranting, kulit kerang atau bahan bekas/ bahan daur ulang seperti misalnya bekas kemasan, kardus, tutup botol atau plastik. Guru dapat menghubungkannya dengan konsep pengelolaan kebersihan lingkungan (dimensi profil Pelajar Pancasila Beriman, Bertakwa Kepada Tuhan Yang Maha Esa dan Berakhlak Mulia) dan kreativitas (dimensi Kreatif). Buku panduan ini juga menyediakan gambar atau link yang dapat digunakan untuk membantu pembelajaran. Sebaiknya kelas Seni Rupa memiliki akses pada air terutama untuk bersih-bersih setelah kegiatan yang mungkin kotor atau berantakan.

Seandainya sekolah memiliki sumber daya teknologi digital, ini dapat digunakan untuk melakukan riset, mencari gagasan dan memudahkan proses dokumentasi karya. Namun sangat disarankan untuk tidak semata bertumpu pada teknologi digital. Teknologi digital hanya digunakan apabila memiliki nilai tambah bagi siswa Anda. Tidak semua yang ada di internet merupakan informasi yang berguna dan layak disampaikan, sekolah dan guru harus pandai memilah dan memilih sumber yang sesuai dengan tujuan pembelajaran.

3.2.8. Faktor Keamanan

Keamanan adalah faktor yang sangat penting dalam proses pembelajaran seni rupa yang banyak melibatkan bahan dan alat, termasuk aneka alat pemotong dan penyambung. Hal-hal berikut sangat penting untuk diperhatikan:

- Tata letak kelas memungkinkan guru untuk memantau seluruh Siswa. Tata letak kelas tidak harus selalu klasikal, namun dapat juga berbentuk huruf 'U' atau dikelompokkan menjadi beberapa titik meja.

- Terutama saat bekerja dengan bahan yang basah seperti cat atau lempung, sebaiknya siswa menggunakan celemek/baju pelapis/plastik yang dapat melindungi seragam atau pakaian mereka.
- Gunakan bahan yang tidak beracun dan aman untuk siswa (*non toxic*).
- Berikan instruksi sejelas mungkin dan awasi siswa terutama saat bekerja dengan alat atau bahan yang berpotensi bahaya seperti benda tajam dan panas (contohnya gunting, cutter, pisau, lem super, lem tembak dll).
- Pastikan lantai bersih dari benda apapun dan kering untuk mencegah kecelakaan karena tersandung atau terpeleset.
- Sejak 6 minggu pertama, tanamkan rutin mengenai pemeliharaan, pembersihan dan perawatan karya, alat dan bahan mereka. Setiap siswa bertanggung jawab atas kebersihan dan keselamatan dirinya dan orang lain.
- Saat bekerja dengan teknologi digital, guru juga perlu memperhatikan keselamatan elektronik (*e-safety*), misalnya pastikan

agar siswa tidak membagikan password pada orang lain, memasang filter agar siswa tidak terpapar dengan konten yang tidak patut, memeriksa situs yang akan digunakan terlebih dulu, termasuk menyiapkan siswa terhadap resiko-resiko yang mungkin mereka hadapi saat mengunggah karya atau komentar secara daring.

3.2.9. Keterlibatan Orangtua dan Lingkungan Terdekat

Pencapaian dan kemajuan seorang siswa terutama dipengaruhi oleh orangtua dan lingkungan terdekatnya. Penting sekali untuk melibatkan orangtua secara penuh untuk menyelaraskan pembelajaran di sekolah dan di rumah. Beberapa ide untuk melibatkan orangtua dan lingkungan terdekat dalam pembelajaran seni rupa:

1. Komunikasikan tujuan pembelajaran dan harapan capaian pembelajaran yang telah anda sepakati bersama para siswa.
2. Komunikasikan mengenai sikap yang diharapkan dalam pembelajaran seni rupa (misalnya bahwa tidak ada yang salah atau benar dalam seni, setiap pencapaian sangat berarti, tiap anak memiliki minat, bakat dan kemampuannya masing-masing yang berbeda dengan yang lain, setiap siswa tidak berkompetisi dengan temannya namun diharapkan menjadi versi terbaik dirinya sendiri dll).
3. Bagaimana orangtua dan lingkungan terdekat dapat mendukung pembelajaran siswa.
4. Usulan kegiatan yang dapat dilakukan di rumah untuk menunjang pembelajaran siswa.
5. Membuat pameran atau pojok karya yang memajang karya siswa dan mengundang orangtua untuk ikut menyaksikan dan menghargai karya anaknya.
6. Di akhir semester atau tahun ajaran, siswa boleh membawa pulang karyanya yang paling mereka sukai.
7. Berkolaborasi dengan lingkungan sekitar sekolah yang memungkinkan Siswa menciptakan karya untuk lingkungannya.

3.3 Pemantauan dan Evaluasi

Pemantauan dan penilaian harian penting dilakukan agar guru dapat mendukung kemajuan siswa untuk memenuhi capaian pembelajarannya. Bagian ini akan membahas:

- Kriteria Sukses Pembelajaran
- Teknik untuk memantau kemajuan siswa agar guru dapat mengevaluasi langkah pembelajaran selanjutnya yang efektif
- Memberi umpan balik untuk memandu kemajuan siswa

3.3.1. Kriteria Sukses Pembelajaran

Tujuan pembelajaran akan menyatakan apa siswa perlu pelajari, pahami dan lakukan. Kriteria sukses ini akan membantu siswa untuk mengetahui sejauh mana mereka sudah memenuhi capaian pembelajaran. Dengan mengetahui tujuan dengan jelas, fokus siswa diharapkan tetap terjaga dan mereka dapat menyusun strategi yang tepat untuk mencapainya.

Guru dapat menyatakan harapannya pada siswa dan sebaiknya melibatkan mereka untuk ikut menciptakan kriteria sukses sebuah kegiatan. Ini dapat memberi siswa rasa kepemilikan terhadap kriteria tersebut sehingga mereka punya peluang lebih besar untuk menciptakan karya yang berhasil. Keberhasilan-keberhasilan kecil akan membangun kepercayaan diri siswa untuk berkarya lebih besar. Selain itu, keterlibatan siswa dalam menentukan kriteria sukses bagi dirinya sendiri juga memberikan dasar yang kuat bagi siswa untuk menilai dirinya sendiri dan kelompoknya.

Salah satu strategi yang dapat digunakan adalah dengan menyediakan contoh pekerjaan dari tahun-tahun sebelumnya yang menurut anda memenuhi standar dan yang tidak memenuhi standar. Mintalah pendapat mereka mengenai kedua karya tersebut, apa yang menurut mereka dapat dipertahankan atau apa yang perlu dikembangkan dari karya tersebut.

3.3.2. Penilaian

Penilaian dilakukan dengan cara mengevaluasi penguasaan pengetahuan atau keterampilan siswa dalam melalui karya yang dihasilkannya.

Setiap karya diharapkan bersifat unik dan menunjukkan orisinalitas gagasan sesuai dengan karakter, kepribadian, minat, kemampuan dan konteks siswa. Guru hanya mengajarkan pengetahuan dan keterampilan. Siswa diberi keleluasaan untuk menerjemahkan pengetahuan dan keterampilannya ke dalam karya yang kemudian diapresiasi bersama.

Beberapa metode penilaian yang dapat digunakan :

Jurnal Visual/ Buku Sketsa

Jurnal Visual atau buku sketsa ini merupakan sarana siswa untuk mengumpulkan, menyimpan dan menuangkan ide-ide atau hasil eksperimennya dalam bentuk tulisan dan gambar. Guru dan orangtua dapat meninjau kembali proses berpikir dan kreasi siswa melalui jurnal visualnya.

Portofolio

Portofolio merupakan sarana siswa untuk berlatih mendokumentasikan, merawat dan mengapresiasi karyanya. Melalui portofolio, siswa, orangtua dan guru dapat melihat perkembangan dan kemajuan siswa. Hasil pengamatan ini dapat digunakan sebagai informasi untuk merencanakan pembelajaran berikutnya agar menjadi efektif.

Proyek

Proyek merupakan sarana siswa melakukan penelitian, penyelidikan, eksplorasi dan/atau eksperimen terhadap suatu topik yang nyata dan relevan dalam kehidupan mereka sehari-hari. Proyek dapat dilakukan dalam kelompok kecil atau besar dengan pembagian peran kerja. Guru dapat menilai presentasi akhir proyek, laporan dan keterlibatan siswa.

Demonstrasi

Siswa menunjukan penguasaannya mengenai suatu topik atau kemampuannya mengerjakan suatu keterampilan tertentu di depan audiens tertentu (misalnya kelas, sekolah atau umum). Audiens dapat memberikan umpan balik terhadap tampilan tersebut.

Laporan

Siswa membuat laporan, esai atau bagan untuk menunjukkan pemahamannya mengenai suatu topik atau peristiwa tertentu.

Rubrik

Penilaian menggunakan rubrik atau tabel yang mencantumkan kriteria sukses tertentu.

Contoh Rubrik

Seni Rupa **Kelas 6 – Semester 1**	**Rubrik Penilaian** **Unsur Budaya Lokal**	
Nama :	**Kelas :**	**Tanda Tangan Orangtua**
Nama Guru :	**Tanggal :**	

Capaian	1	2	3	4	Nilai
Menggambar motif dari kain lokal Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Membuat gambar motif kain lokal dengan teknik rintang warna Menggabungkan lebih dari 2 unsur budaya tertentu yang telah dipelajari dalam karya. • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Menulis laporan pembuatan karya Membuat koneksi antara karyanya dengan karya orang lain/budaya tertentu dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai • Penggunaan elemen atau prinsip rupa (30%) • Keterampilan dan teknik (30%)	Belum memenuhi standar 0 – 49%	Menuju Standar 50 – 74%	Memenuhi Standar 75 – 94%	Melampaui Standar 95 – 100%	
Profil Pelajar Pancasila *Disesuaikan dengan salah satu dari 6 profil (Berakhlak Mulia, Mandiri, Bernalar Kritis, Berkebinekaan Global, Gotong Royong, Kreatif) yang ditanamkan dalam kegiatan tersebut.*	**Komentar Guru dari Hasil Observasi:** *Tidak diberi nilai angka*				

Penilaian Pribadi atau Kelompok

Bersama dengan guru, siswa meninjau kembali karyanya/ karya temannya dengan menggunakan rubrik yang mencantumkan kriteria sukses yang jelas.

Beberapa contoh rubrik yang dapat digunakan dalam berbagai level:

Kelas :	Nama :			
MEWARNA DENGAN PEWARNA BASAH	☹	😐	☺	☺☺
Sesuai kriteria				
Kebersihan				
Sikap				

Kelas :	Nama :			
AKU BISA!	☹	😐	☺	☺☺
Berkarya dengan fokus				
Membersihkan area kerja				
Bertanya karena aku ingin tahu				

Logo Sekolah

Tanggal	:
Nama/kel	:
Kelas	: 10
Mapel	: Seni Rupa
Topik	: “Laporan Proyek Pembuatan Batik”

Tujuan Pembelajaran

Siswa mampu untuk :

1. Bereksperimen, memilih dan menerapkan unsur budaya dan gaya tertentu, media, bahan, alat, proses atau teknologi untuk menyampaikan pesan dalam sebuah karya.
2. Mendeskripsikan dan mendokumentasikan proses perkembangan ide dan proses pengerjaan karya dalam lisan dan tulisan dengan menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.
3. Merefleksikan efektivitas pesan dalam sebuah karya.

Refleksi Siswa :

- **Referensi :**

____
____ ____________________
____
_____________________ ____

ª **Langkah Pengerjaan :**

____
____ ____________________

____

____________________ ______________________________________

____

____

• **Kesulitan yang dihadapi :**

____

_______________________________________ ___________________

____

____________________ ______________________________________

____

• **Penilaian Pribadi :**

____

_______________________________________ ___________________

____

____________________ ______________________________________

____

____

• **Umpan Balik dari Guru :**

Belum Mencapai Standar	
Menuju Standar	
Sesuai Standar	
Melampaui Standar	

Penilaian Guru:

(Ttd dan nama jelas siswa)	(Ttd dan nama jelas guru)

3.3.3. Umpan Balik

Umpan balik diperlukan agar siswa mengetahui sejauh mana kemajuan pengetahuan, pemahaman, keterampilan, dan usaha mereka. Dengan umpan balik yang tepat, bermakna, dan membangun, siswa dapat mengembangkan langkah selanjutnya yang tepat untuk mencapai tujuan pembelajaran mereka. Umpan balik yang paling efektif diberikan saat siswa tengah bekerja atau segera setelahnya. Siswa membutuhkan umpan balik agar memiliki kesempatan untuk melakukan perbaikan atau pemantapan atas kemampuannya.

Saat memberikan umpan balik, pastikan tujuan pembelajaran dan kriteria sukses yang jelas dan sudah disampaikan pada para siswa sebelumnya. Pastikan siswa mendapatkan informasi yang mereka perlukan agar mereka dapat menjawab pertanyaan berikut :

- Apakah kemajuan yang sudah saya capai?
- Apakah yang selanjutnya harus saya lakukan?

Beberapa jenis umpan balik adalah sebagai berikut:

• Umpan Balik Lisan

Umpan balik lisan sangat sesuai untuk pertemuan tatap muka. Hal tersebut dapat dilakukan secara individu, kelompok atau seluruh kelas. Guru dan siswa dapat memberikan umpan balik pada satu sama lain dengan mengutamakan etika berkomunikasi, seperti bergiliran saat bicara dan tidak memotong pembicaraan orang lain, menggunakan kriteria sukses yang jelas dan tidak menyerang pribadi.

• Umpan Balik Non Lisan

Sering tidak disadari bahwa ekspresi wajah dan bahasa tubuh adalah merupakan umpan balik juga. Misalnya dengan tersenyum atau mengangguk pada siswa. Kesadaran akan hal ini dapat membantu menciptakan suasana belajar yang positif.

• Feedback Tertulis

Umpan balik juga dapat diberikan secara tertulis. Jika menggunakan tulisan tangan, pastikan bahwa tulisan tangan tersebut dapat jelas terbaca,

sehingga siswa dapat membaca dan mengerti umpan balik tersebut. Cara ini sedikit memakan waktu, namun bukti tertulis merupakan bukti yang sangat kuat dan efektif. Guru dapat memberikan keleluasaan pada siswa untuk merespon umpan balik anda secara tertulis juga.

Panduan Khusus Fase E

1. Capaian Pembelajaran Fase E (Umumnya Kelas 10)

Capaian Pembelajaran Seni Rupa Fase E (Kelas 10) diharapkan siswa mampu bekerja mandiri dan/atau berkelompok dalam menghasilkan sebuah karya, mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni rupa serta siswa dapat menyampaikan pesan lisan atau tertulis tentang karya seni rupa.

Fase E, masuk ke dalam Masa Penentuan (*Period of Decision*) dimana siswa tumbuh kesadaran akan kemampuan diri. Perbedaan tipe individual semakin tampak. Anak yang berbakat cenderung akan melanjutkan kegiatannya dengan rasa senang. Seni Rupa merupakan wahana untuk melatih berpikir kreatif terlepas dari kemampuan dan minat siswa. Di akhir fase E, siswa diharapkan memiliki nalar kritis, menghasilkan atau mengembangkan gagasan melalui proses kreatif dalam merespon lingkungannya secara mandiri dan/atau berkelompok. Dalam proses kreatif tersebut, siswa telah memahami ruang, proporsi, gesture dan menentukan bahan, alat, teknik, teknologi dan prosedur yang sesuai dengan tujuan karyanya. Selain itu, siswa juga dapat menyampaikan pesan dan gagasan secara lisan dan/atau tertulis, tentang karya seni rupa berdasarkan pada pengamatan dan pengalamannya dengan efektif, runut, terperinci dan menggunakan kosa kata seni rupa yang tepat.

2. Capaian Pembelajaran (Cp) Fase E Berdasarkan Elemen dan Sub Elemen

ELEMEN	SUB-ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) FASE E
Mengala-mi	A.1 Mengalami, merasakan, merespon dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya dan era.	Siswa mampu mengamati, mengenal, merekam dan menuangkan pengalaman dan pengamatannya terh-adap lingkungan, perasaan atau topik tertentu secara visual sesuai tahap perkem-bangan seni rupa: tahap Masa Penentuan (*Period of Decision*), dimana siswa tumbuh kesadaran akan kemampuan diri.
	A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.	
	A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.	
Mencip-takan	C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, te-knologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk mencip-takan atau mengembangkan karyanya.	Siswa mampu menciptakan karya seni yang menunjuk-kan pilihan keterampilan,-medium dan pengetahuan elemen seni rupa atau prinsip desain tertentu yang sesuai dengan tujuan karyanya, dalam konteks ekspresi pribadi atau sesuai topik tertentu.
	C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi pen-ciptaan.	
	C.3 Memilih, menggu-nakan dan/atau meng-gabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.	

ELEMEN	SUB-ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) FASE E
Mere-fleksikan	R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik	Siswa mampu secara kritis mengevaluasi dan menganalisa efektivitas pesan dan penggunaan medium sebuah karya, pribadi maupun orang lain serta menggunakan informasi tersebut untuk merencanakan langkah pembelajaran selanjutnya.
	R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.	
Ber-pikir dan Bekerja Artistik	BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.	Siswa mampu berkarya dan mengapresiasi berdasarkan perasaan, empati dan penilaian pada karya seni secara ekspresif, produktif, inventif dan inovatif. Siswa mampu menggunakan kreativitasnya, mengajukan pertanyaan yang bermakna dan mengembangkan gagasan dan menggunakan berbagai sudut pandang untuk mendapatkan gagasan, menciptakan peluang, menjawab tantangan dan menyelesaikan masalah dalam kehidupan sehari-hari. Siswa juga mampu bekerja secara mandiri, bergotong royong maupun berkolaborasi dengan bidang keilmuan lain atau masyarakat di lingkungan sekitar.
	BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.	
	BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.	
	BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi	

ELEMEN	SUB-ELEMEN	CAPAIAN PEMBELAJARAN (CP) FASE E
Ber-dampak	D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.	Siswa mampu membuat karya sendiri atas dasar perasaan, minat, nalar dan sesuai akar budaya pada masyarakatnya.
	D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.	

Target Konten Pertahun Fase E (Kelas 10)

1. Mencari referensi dengan kata kunci yang tepat
2. Membandingkan sejarah perkembangan karya, budaya atau era tertentu
3. Eksplorasi dan eksperimen aneka alat, teknik, proses dan teknologi (termasuk mixed media dan multimedia)
4. Pengenalan bahan, memanipulasi, menilai efektifitas dan memilih aneka bahan, alat, teknik, proses dan teknologi yang sesuai untuk karyanya
5. Merekam pengalaman, proses kreatif dan referensi karyanya dalam jurnal dan portofolio dan mempresentasikannya
6. Membuat *mock up*/ prototipe/ sketsa awal
7. Menciptakan karya dengan referensi gaya, budaya atau era tertentu
8. Menciptakan karya yang berkolaborasi dengan, terinspirasi dari atau menunjang disiplin keilmuan lain (misal menciptakan ilustrasi, model peraga, tata panggung, *apps*, film /video permainan dll)

9. Memberikan solusi atas sebuah tantangan atau permasalahan seni atau desain dalam kehidupan sehari-hari
10. Mengamati dan mendeskripsikan karya yang memberikan dampak bagi dirinya
11. Menciptakan karya yang memiliki dampak bagi dirinya dan audiens karyanya (misalnya memiliki muatan emosional/ spiritual

3. Rencana Kegiatan Kelas 10

Kegiatan pembelajaran dalam buku ini dirancang untuk dilakukan secara berkesinambungan per semesternya dimulai dengan landasan teori dan pengenalan bahan serta teknik, pemanfaatan elemen seni dan desain guna membantu siswa untuk mampu memanfaatkan potensi lingkungan sekitarnya menjadi sebuah karya seni yang baik. Selanjutnya diteruskan dengan pengenalan jurnal visual sebagai proses penting guna mendokumentasikan perjalanan berkarya siswa, memanfaatkan pola berpikir kritis dan desain thinking guna membantu siswa dapat membuat karya seni dan desain yang tak hanya baik secara tampilan namun juga berguna dan berdampak bagi orang lain di lingkungan sekitar. Tentunya dipersilahkan untuk melakukan penyesuaian kegiatan sesuai dengan ketersediaan bahan atau sumber daya yang ada.

Rencana kegiatan pembelajaran di dalam buku ini dirancang selama 2 semester terdiri dari 10 topik yang dibagi menjadi 5 topik yang berkesinambungan per semesternya Setiap topik terdiri dari beberapa kegiatan dengan estimasi waktu 1 JP = 60 menit dan tentunya Guru dipersilahkan menyesuaikannya dengan profil murid dan kondisi di lapangan. Berikut ini adalah susunan kegiatan dari 10 topik yang bisa dijadikan **acuan** kegiatan selama 2 semester:

Semester 1

Pertemuan	Topik	Kegiatan
Minggu 1	Unit 1:Pengenalan Seni Rupa Di Sekitar Kita	Definisi dan Fungsi Seni Rupa dalam Kehidupan Manusia
Minggu 2		Klasifikasi Karya Seni Rupa Berdasarkan Waktu Perkembangannya
Minggu 3	Unit 2:Mengamati dan Mendeskripsikan karya Seni Rupa	Pengalaman Mengamati Karya, Mendeskripsikan dan Menganalisis Karya Seni Rupa
Minggu 4		Mengetahui Tempat-tempat Untuk mengetahui Karya Seni Rupa dan cara mengapresiasi karya seni
Minggu 5	Unit 3:Pengenalan Aneka Bahan dan Teknik Berkarya 2D	Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya 2D
Minggu 6		Bahan dan Alat yang digunakan Dalam Karya 2D, Bahan dari sekitar yang dapat digunakan untuk Membuat karya 2D
Minggu 7		Membuat Karya 2D dengan Bahan Temuan
Minggu 8	Unit 4: Konsep Eksplorasi dan Eksperimentasi Karya Seni Rupa	Konsep Eksperimentasi dan Eksplorasi dalam Membuat Karya Seni Rupa
Minggu 9		PIlihan-pilihan kegiatan untuk mengenal alat, teknik, proses dan teknologi yang akan dipakai dalam berkarya: 1. pengenalan konsep kesetaraan, 2. wacana setara, 3. latihan penggunaan elemen seni rupa
Minggu 10	Unit 5: Kreasi Karya Seni Rupa 2D	Pilihan-pilihan kegiatan untuk latihan merealisasikan konsep karya 2D

Pertemuan	Topik	Kegiatan
Minggu 11		Menentukan bahan, alat, dan teknik yang digunakan untuk membuat karya 2D
Minggu 12		Menentukan konsep karya untuk membuat karya 2D dari bahan, alat dan teknik yang dipilih
Minggu 13		Merealisasikan konsep karya 2D dengan tema yang ditentu-kan
Minggu 14		Memaparkan karya 2D

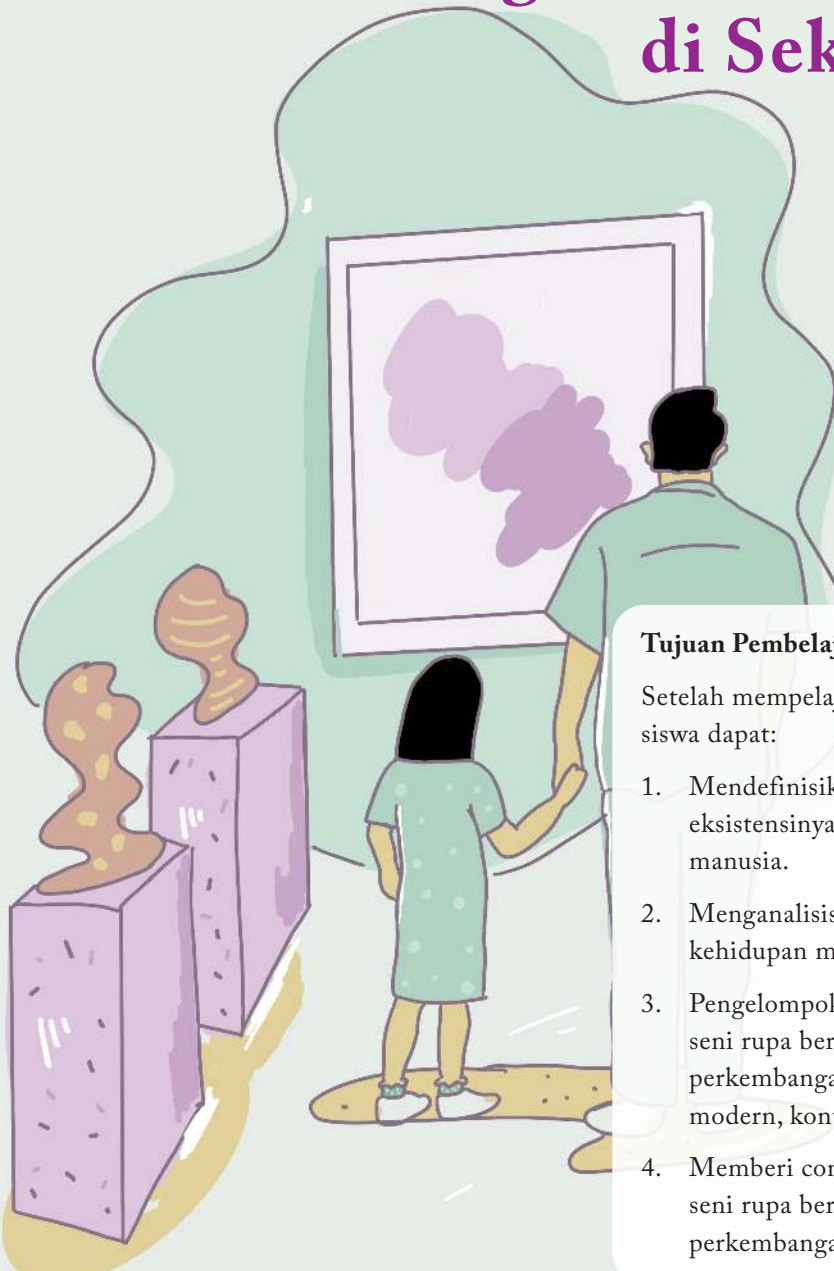
Semester 2

Pertemuan	Topik	Kegiatan
Minggu 1	Unit 6: Merekam Pengalaman, Proses Kreatif, dan Referensi Karya dalam Jurnal Visual	Konsep Dokumentasi dan Jurnal Visual, Teknik Dokumentasi Karya Seni Rupa, Aspek Ragam dan bentuk Informasi yang perlu Didokumentasikan
Minggu 2		Praktik Mendokumentasikan Karya Seni Rupa
Minggu 3	Unit 7: Aplikasi Seni dan Desain dalam Kehidupan Sehari-hari	Konsep Design Thinking dalam Membahas Isu-isu yang ada di sekitar kita
Minggu 4		Tahapan Berpkir Kritis untuk Mengatasi Permasalahan
Minggu 5		Pemaparan kondisi permasalahan di sekitar kita yang membutuhkan solusi dengan pendekatan seni rupa
Minggu 6	Unit 8: Membuat Mockup/Prototipe/ Sketsa Awal	Implementasi Tahapan Design Thinking dalam proses pembuatan mockup/prototipe/ sketsa awal

Pertemuan	Topik	Kegiatan
Minggu 7		Praktek Pembuatan Mockup/ Prototipe/Sketsa Awal rencana Uji Publik
Minggu 8		Pemaparan Mockup/Prototipe/ Sketsa Awal dan Rencana Uji Publik
Minggu 9	Unit 9: Model Pembelajaran Seni Terpadu	Definisi Seni Terpadu, Tujuan Implementasi Seni Terpadu dalam proses pembelajaran, Konsep dan Model Pembelajaran Seni Terpadu
Minggu 10		Menganalisis karya seni rupa dengan model pembelajaran terpadu
Minggu 11	Unit 10: Publikasi Karya Seni Rupa	Definisi Publikasi Karya Seni Rupa, Fungsi Publikasi Karya Seni Rupa, Jenis Publikasi Karya Seni Rupa
Minggu 12		Mempersiapkan Rancangan Materi dan teknis Publikasi Karya dan Melakukan investigasi persiapan publikasi karya
Minggu 13		Persiapan laporan akhir dari Uji PUblik Publikasi Karya
Minggu 14		Evaluasi akhir dan penyusunan laporan uji publik dari hasil Publikasi Karya

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X
Penulis: Monika Irayati, Saraswati Dewi, Mira Balya Amriasih
ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Unit
1

Pengenalan Seni Rupa di Sekitar Kita

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 1, diharapkan siswa dapat:

1. Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.
2. Menganalisis fungsi seni rupa dalam kehidupan manusia.
3. Pengelompokan perkembangan seni rupa berdasarkan masa perkembangannya (tradisional, modern, kontemporer).
4. Memberi contoh karya-karya seni rupa berdasarkan masa perkembangannya.

Waktu total: 1 X 1JP

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya era
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Profil Pelajar Pancasila

Menelaah semua materi harapannya siswa dapat mengasah kemampuan **bernalar kritis**, mampu melihat segala sesuatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru.

Pelajar diharapkan juga bisa menjadi lebih **kreatif** dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut, menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Deskripsi

Pada Unit 1 ini siswa akan mempelajari konsep seni rupa dan perkembangannya yang meliputi: definisi, fungsi, klasifikasi, dan karya seni rupa berdasarkan periodisasi. Untuk menguasai materi ini, siswa dan guru dapat memilih pendekatan investigasi kelompok untuk mengeksplorasi materi fakta, konsep, prinsip dan prosedur tentang eksistensi dan perkembangan seni rupa. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui tes tertulis dalam bentuk esai dan laporan analisis karya seni yang telah dikumpulkan atau didokumentasikan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

a. Definisi Seni Rupa

Seni sudah menjadi salah satu bagian dalam kehidupan manusia dari zaman ke zaman, dari masa pra sejarah hingga sekarang, keberadaan seni sangat melekat dalam setiap sendi kehidupan dan jiwa manusia sehingga tidak dapat terpisahkan sampai saat ini. Seni rupa sangat dekat dengan kehidupan kita sehari-hari. Kita bisa menyaksikan seni rupa sejak kita bangun dari tidur, melihat ornamen pakaian yang kita kenakan, lukisan yang terpajang di rumah, desain cangkir yang kita gunakan untuk minum, gambar yang kita lihat di layar telepon seluler, tayangan di televisi, gedung-gedung di perkotaan, alam yang penuh warna dan semua yang tampak dalam kehidupan manusia. Dari berbagai benda seni rupa tersebut dapat membuat perasaan kita tergugah, hampir semua benda, bangunan, pakaian dan berbagai peralatan dirancang dengan mempertimbangkan nilai-nilai estetika.

b. Fungsi Seni Rupa dalam Kehidupan Manusia

Fungsi seni rupa sangat beragam, tergantung kepada latar belakang terciptanya karya seni rupa. Misalnya seni rupa terapan memiliki fungsi untuk memenuhi nilai guna atau fungsi praktis dalam kehidupan sehari-hari, dan seni murni memiliki fungsi sebagai sarana kepuasan batin akan keindahan. Secara umum, seni memiliki banyak fungsi seperti merangsang masyarakat untuk meningkatkan kualitas hidupnya, sebagai proses pembelajaran masyarakat terhadap segala sesuatu, baik nilai-nilai maupun fenomena alam, sebagai penyadaran terhadap peristiwa, baik sejarah, sosial, politik dan budaya, seni mampu mengisi dan mempengaruhi zamannya, dan seni sebagai penjaga nilai keindahan dan kemanusiaan dalam kehidupan masyarakat.

Keberadaan seni rupa menurut Feldman (1967) memiliki 3 fungsi dalam kehidupan manusia, yaitu:

1. Fungsi Individual, seni digunakan untuk mengungkapan rasa/ emosi dengan cara memberi tanggapan dan penghayatan seseorang terhadap lingkungannya.
2. Fungsi sosial kemasyarakatan, seni digunakan untuk kepentingan masyarakat luas seperti untuk penerangan, pendidikan, kesehatan, agama dan sebagainya.
3. Fungsi fisik kebendaan, seni digunakan untuk keindahan di berbagai benda keperluan manusia: arsitektur, interior bangunan, furnitur, serta benda-benda pakai lainnya.

c. Klasifikasi Karya Seni Rupa Berdasarkan Waktu Perkembangannya

Seni Rupa Tradisional berkaitan erat dengan khazanah lokal budaya di daerah tertentu. Sehingga berbagai daerah biasanya memiliki karya Seni Rupa Tradisional yang unik dan beragam. Karya Seni Rupa Traditional umumnya diwarnai dengan pelambangan (simbolis), baik dalam bentuk metafora binatang, tumbuhan, bangunan, atau figur manusia. Simbol tersebut banyak ditemui di candi-candi, motif hias kain tenun, bahkan perabotan sehari-hari, biasanya bersifat spiritual, religius, dan mitologis.

Seni Rupa Modern mulai menanggalkan pakem-pakem suatu tradisi, dan mengutamakan eksperimen demi kemajuan seni, yang tergolong dalam Seni Rupa Modern yaitu Seni Murni (*Fine Art*) dengan mengutamakan sifat estetikanya. Seni Rupa Murni terdiri dari Seni Lukis, Seni Patung dan Seni Grafis.

Seni Rupa Kontemporer berkembang pada masa kini, merespons dan mempresentasikan situasi sosial dan budaya kekinian. Seni Rupa Kontemporer berorientasi bebas dengan medium yang tidak terbatas, dan dapat menggabungkan nilai-nilai tradisional dan modernitas. Karya Seni Rupa Kontemporer berkaitan dengan perkembangan teknologi yang berkembang di masa kini.

d. Contoh Karya Seni Rupa Berdasarkan Waktu Perkembangannya

Seni Rupa Tradisional:

Gambar 1.1. Ragam Hias Toraja yang diterapkan di kain tenun.

Sumber: Berita Sastra Budaya/Melayu Online (2014)

Gambar 1.2. Anyaman Purun dari Kalimantan sebagai peralatan tradisional.

Sumber: Tokopedia/Native Borneo (2015)

Seni Rupa Modern:

Gambar 1.3. Lukisan Pemandangan karya Wakidi.

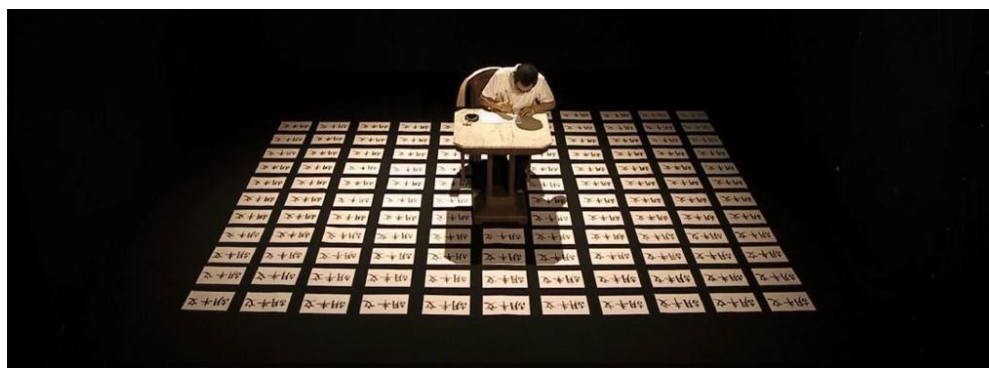
Sumber: Indoartnow/Wakidi (1954)

Gambar 1.4. Lukisan Abstrak karya Achmad Sadali.

Sumber: Galeri Nasional Indonesia/Achmad Sadali (1980)

Seni Rupa Kontemporer:

Gambar 1.5. Karya *Video Art* oleh Krisna Murti.

Sumber: Galeri Nasional Indonesia/Krisna Murti (1996)

Gambar 1.6. Karya *Performance Art* oleh FX. Harsono.

Sumber: Desain Grafis Indonesia/FX Harsono (2009)

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

1. Guru melaksanakan apersepsi.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Untuk memantik diskusi, guru menyampaikan pertanyaan.
   Contoh pertanyaan:
   - Apa yang terlihat indah di sekitar siswa?
   - Seperti apakah karya seni rupa di sekitar siswa?
   - Menurut siswa, manakah yang lebih menarik antara buku dengan sampul bergambar dan tidak bergambar?
   - Menurut siswa, apa yang dimaksud dengan seni rupa?
   - Bagaimana awal kemunculan seni rupa?
   - Apa fungsi seni rupa bagi kehidupan kita?
   - Adakah siswa yang dapat memberikan contoh karya seni rupa?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran investigasi kelompok dengan tahapan:

1. Tahap 1 mengidentifikasi topik serta mengatur kelompok diskusi.
   - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar yang berhubungan dengan topik perkembangan seni rupa berdasarkan waktu perkembangannya.
   - Siswa berkelompok sesuai dengan topik yang dipilih.
2. Tahap 2 merencanakan tugas yang akan dipelajari.
   - Guru membantu siswa untuk merencanakan tugas yang akan dipelajari, yaitu memandu mempelajari topik-topik yang sudah dipilih siswa.
   - Guru membagi tiga kelompok besar siswa terkait dengan topik Seni Rupa Tradisional, Seni Rupa Modern, dan Seni Rupa Kontemporer.

3. Tahap 3 melaksanakan investigasi.
    - Guru menampilkan masing-masing topik terkait dengan teks eksplanasi.
    - Siswa melaksanakan investigasi secara berkelompok berdasarkan topik yang sudah ditentukan.
4. Tahap 4 menyiapkan laporan akhir.
    - Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menyiapkan laporan akhir atau menyusun teks eksplanasi berdasarkan topik yang sudah diinvestigasi.
    - Siswa menyusun laporan bedasarkan hasil investigasi.
5. Tahap 5 mempresentasikan laporan akhir.
    - Guru memandu siswa untuk melaksanakan presentasi laporan akhir atau hasil menyusun teks eksplanasi secara berkelompok.
6. Tahap 6 evaluasi.
    - Guru memandu proses evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.

c. Kegiatan Akhir

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
2. Menyimpulkan materi pembelajaran.
3. Tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menampilkan presentasi *PowerPoint*/menuliskan di papan tulis/ memberikan fotokopi materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
2. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan terkait dengan materi yang akan diberikan kepada siswa

melalui buku maupun internet (Misalnya: Google, Pinterest, Youtube) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

3. Metode pembelajaran dapat dilakukan dengan cara diskusi dua arah.

Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan mengajar di kelas. Contoh:

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

Penilaian

Prosedur Tes : Tes Akhir

Jenis tes : Tertulis

Bentuk Tes : Uraian terbatas/Esai

Instrumen Tes :

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas

1. Buatlah definisi seni rupa dan esksistensinya dalam kehidupan manusia!
2. Berikan Analisis fungsi seni rupa dalam kehidupan manusia!
3. Kelompokan perkembangan seni rupa berdasarkan masa perkembangannnya (tradisional, modern, kontemporer)!
4. Berikan contoh karya-karya seni rupa berdasarkan masa perkembangannya!

Kriteria:

Masing-masing jawaban soal diberi skor: 25

Total skor: 25 x 4 = 100

Referensi Sumber Belajar:

Feldman, E. B. (1967). *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.

Joyce, B. and Weil, M. (2000). *Models of Teaching.* New Jersey: Prentice-Hal, Inc

Maria, Mia, 2016, *Seni Rupa Kita*, Yayasan Jakarta Biennale, Jakarta.

Soedarso SP, 2000, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Penerbit ISI, Yogyakarta.

https://serupa.id/seni-rupa-kontemporer/

https://serupa.id/seni-rupa-modern-penjelasan-para-ahli/

https://serupa.id/seni-rupa-pengertian-fungsi-wujud-dsb/

https://serupa.id/seni-rupa-tradisional-pengertian-sifat-ciri-sejarah-dan-contoh/

Lembar Kerja Siswa

CONTOH

LEMBAR KERJA PESERTA DIDIK (LKPD)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Tujuan Pembelajaran : Mengelompokan perkembangan seni rupa berdasarkan masa perkembangannnya (tradisional, modern, kontemporer)

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Sebelum mengisi lembar kerja di bawah ini, bacalah terlebih dahulu penjelasan tentang Klasifikasi Seni Rupa Berdasarkan Waktu Perkembangannya

KLASIFIKASI SENI RUPA BERDASARKAN WAKTU PERKEMBANGANNYA

Memilah seni rupa ditinjau dari masa perkembangannya menjadi Seni Rupa Tradisional, Seni Rupa Modern, dan Seni Rupa Kontemporer. Ketiga jenis seni rupa tersebut memiliki ciri khas tersendiri dari penciptanya, sosial budaya yang melatarbelakanginya, lokasi penciptaannya, serta contoh-contoh karyanya.

A. Seni Rupa Tradisional

Seni Rupa Tradisional berkaitan erat dengan khazanah lokal budaya di daerah tertentu. Sehingga berbagai daerah biasanya memiliki karya seni rupa tradisional yang unik dan beragam. Karya seni traditional umumnya diwarnai dengan pelambangan (simbolis), baik dalam bentuk metafora binatang, tumbuhan, bangunan, atau figur manusia. Simbol tersebut banyak ditemui di candi-candi, ragam hias kain tenun, bahkan perabotan sehari-hari, biasanya bersifat spiritual, religius, dan mitologis.

B. Seni Rupa Modern

Seni Rupa Modern mulai menanggalkan pakem-pakem suatu tradisi, dan mengutamakan eksperimen demi kemajuan seni, yang tergolong dalam Seni Rupa Modern yaitu Seni Murni *(Fine Art)* dengan mengutamakan sifat estetikanya. Seni Murni terdiri dari Seni Lukis, Seni Patung dan Seni Grafis.

C. Seni Rupa Kontemporer

Seni Rupa Kontemporer berkembang pada masa kini, merespons dan mempresentasikan situasi sosial dan budaya kekinian. Seni Rupa Kontemporer berorientasi bebas dengan medium yang tidak terbatas, dan dapat menggabungkan nilai-nilai tradisional dan modernitas. Karya Seni Rupa Kontemporer berkaitan dengan perkembangan teknologi yang berkembang di masa kini.

2. Berdasarkan uraian di atas, tuliskan minimal 10 jenis seni rupa yang tegolong Seni Rupa Tradisi, Seni Rupa Modern dan Seni Rupa Kontemporer pada tabel di bawah ini:

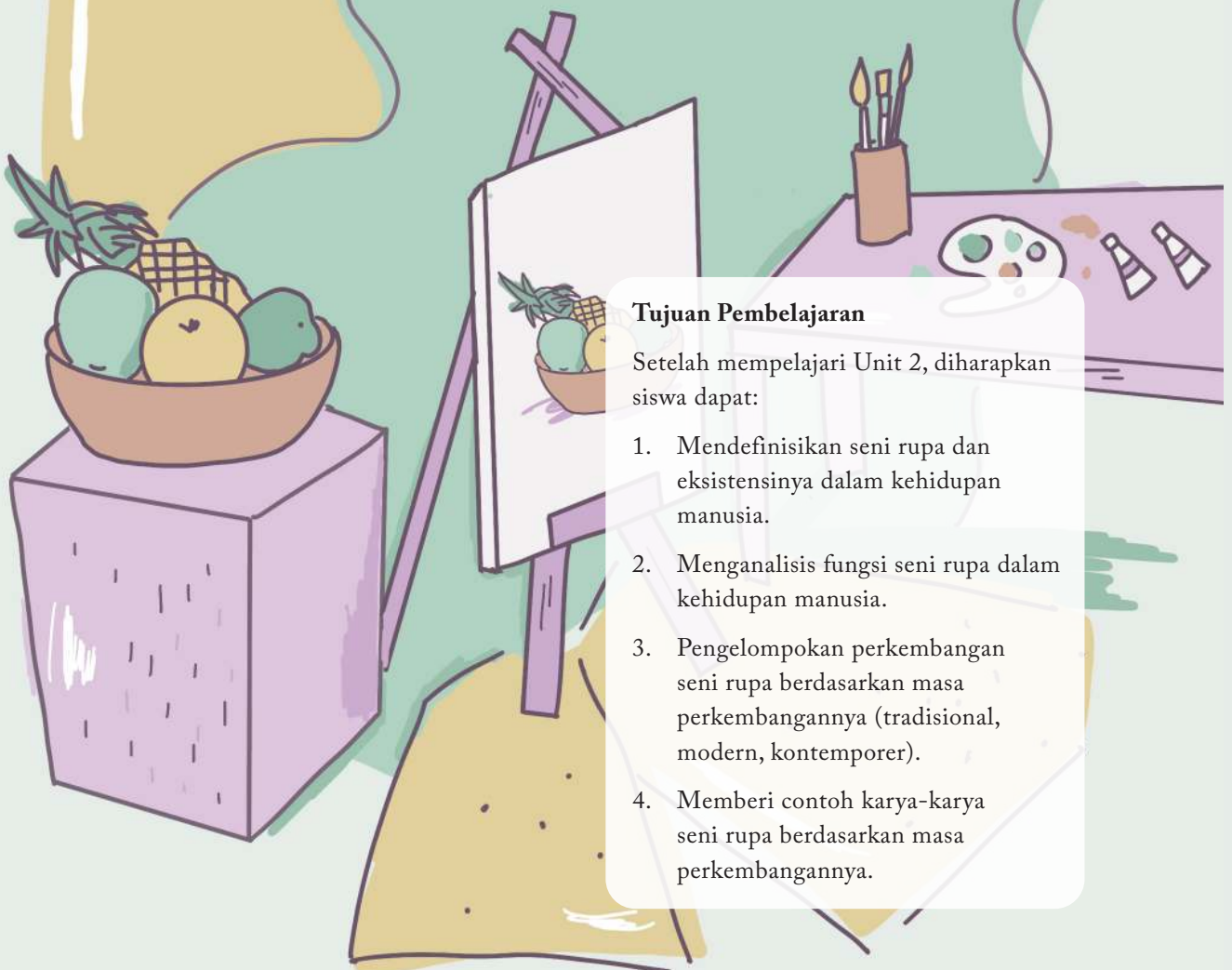
No	Seni Rupa Tradisional	Seni Rupa Modern	Seni Rupa Kontemporer
1.			
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X

Penulis: Monika Irayati, Saraswati Dewi, Mira Balya Amriasih

ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Unit 2

Mengamati dan Mendeskripsikan Karya Seni Rupa

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 2, diharapkan siswa dapat:

1. Mendefinisikan seni rupa dan eksistensinya dalam kehidupan manusia.
2. Menganalisis fungsi seni rupa dalam kehidupan manusia.
3. Pengelompokan perkembangan seni rupa berdasarkan masa perkembangannya (tradisional, modern, kontemporer).
4. Memberi contoh karya-karya seni rupa berdasarkan masa perkembangannya.

Waktu total: 1 X 1JP

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya era.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Profil Pelajar Pancasila

Menelaah semua materi harapannya siswa dapat mengasah kemampuan **bernalar kritis**, mampu melihat segala sesuatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru.

Pelajar diharapkan juga bisa menjadi lebih **kreatif** dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut, menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 2, siswa diharapkan dapat:

1. Mendeskripsikan karya seni rupa yang diamati dengan tepat.
2. Menganalisis karya seni rupa menggunakan metode apresiasi seni berdasarkan hasil pengamatan dengan baik.
3. Menginterpretasi karya seni rupa berdasarkan pengetahuan dan pengalaman yang dimilikinya.
4. Menilai karya seni rupa berdasarkan kriteria kualitas karya yang telah dipelajarinya.
5. Mempresentasikan hasil pengamatan berdasarkan tahapan pembelajaran kritik dengan tepat.
6. Menguraikan contoh ruang publikasi karya seni yang ada di lingkungan sekitarnya.

Deskripsi

Pada unit 2 ini, siswa akan belajar untuk mengamati dan mendeskripsikan karya seni rupa sebagai bentuk apresiasi melalui penerapan langkah-langkah kritik seni terhadap karya yang ditemukannya dalam kehidupan sehari-hari. Kegiatan pembelajaran untuk mengapresiasi karya seni ini akan dilakukan melalui metode kritik seni dan dapat digabung dengan pendekatan *inquiry*. Untuk mengukur kompetensi siswa, dapat dilakukan melalui penilaian uji kinerja berupa laporan tertulis atau presentasi terkait deskripsi karya yang diamatinya.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

a. Pengalaman Mengamati Karya Seni Rupa

Semua orang tentu memiliki pengalaman dalam mengamati karya seni dalam kehidupannya. Berdasarkan pengalaman tersebut, setiap orang mendapatkan pembelajaran dari karya yang diamatinya.

Pada sesi ini siswa diajak untuk menceritakan pengalaman masing-masing dalam bentuk diskusi tentang pengamatan karya yang pernah dirasa memberikan dampak bagi diri sendiri maupun lingkungannya.

b. Mendeskripsikan dan Menganalisis Karya Seni Rupa

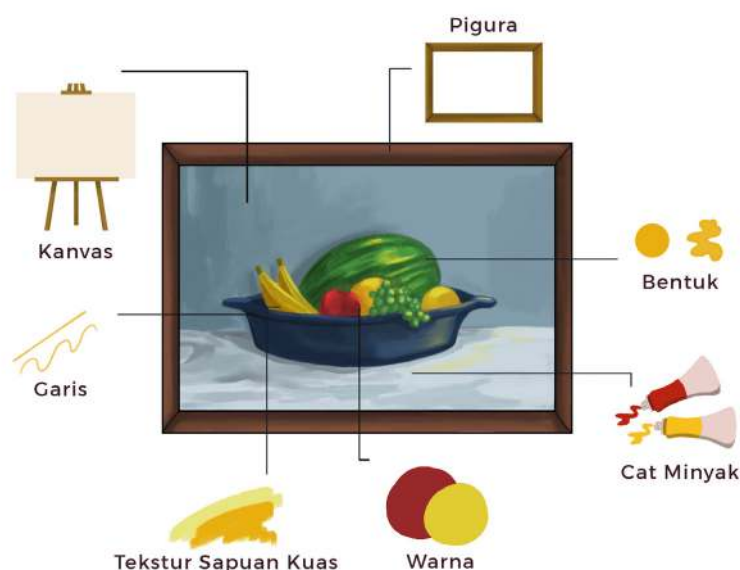
Guru memberikan materi kepada siswa terkait cara mendeskripsikan dan menganalisis karya seni. Untuk itu, siswa diperkenalkan dengan metode kritik seni dalam mendeskripsikan karya yang diapresiasi.

Mendeskripsikan karya seni rupa

Hal-hal yang perlu diperhatikan **saat mendeskripsikan karya seni adalah:**

- Medium yang digunakan (teknik dan bahan)

contoh: Jika siswa melihat sebuah lukisan kanvas yang menggunakan cat minyak, maka teknik yang digunakan adalah melukis dan bahannya adalah cat minyak dan kanvas.

- Unsur karya (obyek yang terlihat, warna-warna yang nampak, bentuk yang terlihat).

Gambar 2.1. Unsur - unsur dalam karya seni

karya koleksi www.ganara.art (2020)

- Menganalisis karya seni rupa

Ada beberapa metode kritik yang dapat digunakan dalam mengapresiasi karya seni seperti yang dikemukakan Chapman (1978), yaitu: metode induktif, metode deduktif, metode empatik, dan metode interaktif.

Selain itu, siswa juga dapat menggunakan jenis kritik seni rupa menurut Feldman (1967: 452-456) yang terdiri dari: Kritik Jurnalistik *(Jurnalistic Criticism)*, Kritik Pedagogik *(Pedagogical Criticsm),* Kritik Akademik *(Scholary Criticism),* Kritik Populer *(Popular Criticism).*

Kegiatan mengapresiasi seni melalui kritik pedagogik biasanya dapat diterapkan dalam kegiatan belajar mengajar di lembaga pendidikan tinggi pendidikan kesenian. Namun demikian, model ini juga bisa dikembangkan oleh guru dengan tujuan untuk mengembangkan bakat dan potensi artistik-estetik siswa sehingga mereka mampu mengembangkan apresiasi dan pemahamannya terhadap karya yang dibahas. Hal ini ditegaskan Wachowiak dan Clements (1993: 148) bahwa: "*The purpose of art criticism in the schools is to develop appreciation and understanding*....". Selanjutnya, urutan pelaksanaan pembelajaran kritik untuk apresiasi seni yang disarankan Wachowiak dan Clements (1993: 149) terdiri dari enam tahapan, yaitu:

1. Identifying the content or subject matter of the art	*What things do you see in this picture?*
2. Recognizing the technique or at medium	*What art materials did the artist use and how were they used?*
3. identifying the compositional or design factors in the art and recognizing their importance	*How did the artist tie the picture together?*
4. Recognizing the unique, individual style of the artist	*Why do we think this other picture might be made by the some artist?*
5. Searching for the meaning of the art and inquiring into the artist's intent	*What does the picture say to you?*
6. Identifying the context	*What do you think might have been going on in the world at this time?*

Penyajian kritik dalam teori kritik seni menurut para ahli dikenal beberapa tahap kegiatan. Feldman (1967: 469), mengungkapkan tahapan kritik terdiri dari: Deskripsi *(Description)*, Analisis Formal *(Formal*

Analysis), interpretasi *(Interpretation)*, dan evaluasi atau penilaian (*Evaluation or Judgement*). Sementara itu Barrett (1994: 16) menyoroti hal tersebut dengan istilah fungsi kritik seni sebagai *"the description, interpretation, and evaluation of new art"*.

Selain itu siswa juga dapat menggunakan metode **mengapresiasi suatu karya seni** sebagaimana dikemukakan Brent G. Wilson dalam bukunya yang berjudul *Evaluation of Learning in Art Education*, bahwa apresiasi memiliki 3 konteks utama:

- **Apresiasi Empatik:** menilai atau menghargai suatu karya seni yang dapat ditangkap sebatas indrawi saja.
- **Apresiasi Estetis:** menilai atau menghargai suatu karya seni dengan melibatkan pengamatan dan penghayatan yang mendalam.
- **Apresiasi Kritik:** menilai atau menghargai suatu karya seni dengan melibatkan klasifikasi, deskripsi, analisis tafsiran, dan evaluasi.

Proses pembelajaran apresiasi seni, dapat dilakukan melalui metode dan pendekatan seperti dikemukakan oleh (Sahman, 1993: 153; Soedarso, 1990: 83-84) yaitu sebagai berikut:

a. *Pendekatan aplikatif*: Pendekatan ini dilakukan melalui proses penciptaan seni secara langsung. Hal ini sejalan dengan ajaran Dewey "learning by doing".

b. *Pendekatan Historis*: Ditempuh melalui pengenalan sejarah seni. Penciptaan demi penciptaan, peristiwa demi peristiwa yang masing-masing memiliki problema sendiri, dibicarakan dan dibahas secara urut.

c. *Pendekatan problematik*: Menyoroti masalah serta liku-liku seni sebagai sarana untuk dapat menikmatinya secara semestinya, kemudian deretan problem-problem senilah yang harus dibahas satu persatu.

Menurut Sobandi (2007), ada beberapa model pembelajaran apresiasi, di antaranya:

a. Model Pembelajaran Apresiasi Seni melalui Karya Reproduksi (ASmKR)

b. Model Pembelajaran Apresiasi Seni melalui Media Film (ASmMF)

c. Model Pembelajaran Apresiasi Seni melalui Pameran Sekolah (ASmPS)

d. Model Pembelajaran Apresiasi Seni melalui Kunjungan ke Museum (ASmKM)
e. Model Pembelajaran Apresiasi Seni melalui Presentasi Pengalaman Berkarya (ASmPPB)
f. Model Pembelajaran Apresiasi Seni melalui *Artist Talk* Seniman (AmATS)
g. Model Pembelajaran Apresiasi Seni melalui Telaah Karya (ASmTK)
h. Model Pembelajaran Apresiasi melalui Kritik Wachowiak dan Clements
i. Model Pembelajaran Apresiasi Seni melalui Praktek Studio-Kritik Seni (ASmPSKS)

Berdasarkan beberapa metode dan langkah di atas, sebenarnya bentuk pembelajaran apresiasi terdiri dari dua jenis kegiatan, yaitu:

1. **Apresiasi Pasif:** Kegiatan menonton dan menikmati tanpa memberi umpan balik untuk wacana seni rupa
2. **Apresiasi Aktif:** dapat dilakukan melalui beberapa alternatif kegiatan sebagai berikut:
    - Kegiatan diskusi terarah
    - Pengembangan wacana (penelitian, ulasan, kritik)
    - Kegiatan koleksi untuk publik –koleksi yang dilakukan oleh museum atau institusi publik, dan menampilkan koleksi untuk publik luas.
    - Kegiatan koleksi untuk privat – koleksi yang dilakukan untuk disimpan dan dinikmati secara pribadi atau kelompok tertentu
    - Hasil-hasil dari kegiatan apresiasi aktif bisa digunakan untuk penelitian dan acuan untuk pengembangan ekosistem seni rupa.

c. Tempat Mengapresiasi Karya Seni Rupa :

Galeri

Galeri adalah ruang untuk menampilkan karya seni dalam bentuk

pameran, biasanya galeri dikelola secara komersial yang bertujuan untuk menjual karya seni.

Museum

Ruang untuk menyimpan, merawat, merestorasi benda-benda bersejarah dan berfungsi sebagai tempat publik untuk mengakses karya seni secara edukatif.

- **Museum Publik:** Museum yang dikelola oleh pemerintah dan terbuka untuk public.
- **Museum Privat:** Museum yang dimiliki oleh individu tertentu atau sebuah perusahaan swasta.

Ruang Publik

Tempat-tempat umum seperti jalanan, taman, dan gedung-gedung yang digunakan oleh masyarakat luas. Misalnya: patung-patung di taman, mural, *graffiti*, dsb.

Ruang Alternatif

Ruang yang digunakan oleh komunitas seni rupa untuk berkumpul, berbagai pengetahuan dan memamerkan karya seni.

Ruang Virtual

Disajikan dalam bentuk virtual di platform tertentu, misalnya: Website, Instagram, dsb.

d. Cara Mengapresiasi Karya Seni Rupa

Berbagai cara dapat dilakukan dalam mengapresiasi karya seni rupa di pameran, contoh:

1. Berbicara langsung dengan seniman/kurator/pemandu pameran.
2. Mengikuti tur galeri dan mendengarkan penjelasan atau membaca penjelasan dari setiap karya seni yang dipamerkan.

3. Tidak menyentuh karya kecuali diperkenankan.
4. Mematuhi peraturan yang diberlakukan di ruang pameran. Di setiap ruang pameran, tentu saja memiliki peraturan yang berbeda-beda. Sebagai contoh peraturan atau tata tertib yang diberlakukan di Galeri Nasional Indonesia:

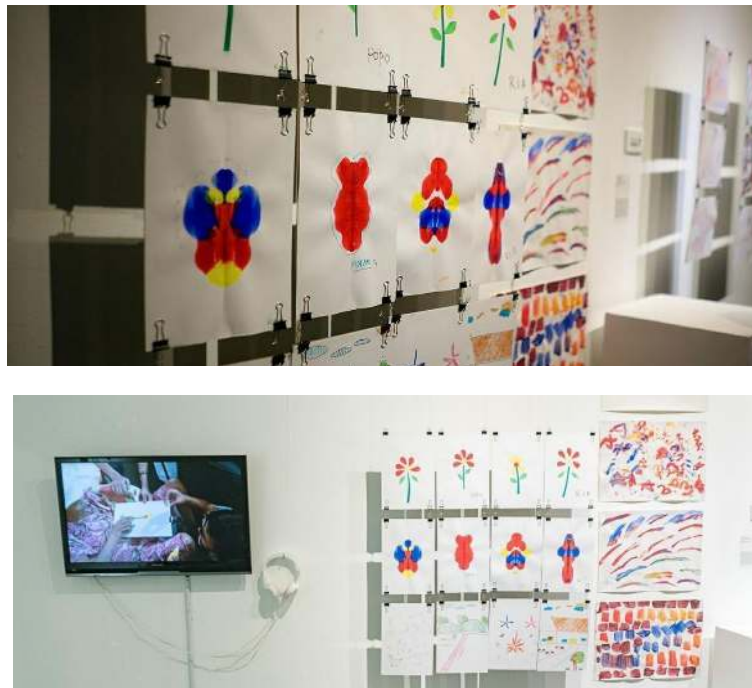
Gambar 2.2. Tata Tertib Galeri Seni

karya koleksi www.ganara.art (2020)

- Dilarang merokok
- Dilarang menyentuh karya
- Dilarang memakai jaket
- Dilarang membawa tas
- Dilarang memakai topi dan kacamata hitam
- Dilarang membawa hewan
- Dilarang menggunakan *flash* kamera
- Dilarang membawa makanan/minuman
- Dilarang menggunakan *flash* kamera *handphone*

- Dilarang menggunakan *tongsis/selfie stick*
- Dilarang membuang sampah
- Dilarang berisik

1. Membagikan wawasan dan apresiasi dalam berbagai bentuk (contoh: media sosial)
2. **Contoh dampak karya seni** bagi diri sendiri dan lingkungannya, contoh:
   - Memiliki muatan emosional/spiritual
   - Memberikan nilai keindahan dan kepuasan tersendiri
   - Memberikan dampak psikologis (contoh: salah satu bentuk terapi) dan kesenangan hati
   - Meningkatkan dan mengasah kreativitas dan daya imajinasi
   - Melepas penat dan *coping stress*

Pemaparan contoh karya seni yang berdampak untuk diri sendiri dan lingkungan.

Gambar 2.3. Pemaparan contoh karya seni yang berdampak untuk diri sendiri dan lingkungan

Sumber: Indoartnow/Pameran Titik Temu (2018)

"REKAM JEJAK SEORANG DEMENSIA"

Mira Balya Amriasih

2018

Instalasi - Gambar di atas kertas, Modul Terapi, Dokumentasi Video

Karya yang berjudul Rekam Jejak Seorang Demensia, merupakan karya yang terdampak dari pengalaman pribadi seniman ketika merawat orang terdekat yang mengalami Demensia. Karya ini berupa instalasi kompilasi rekam jejak karya yang dibuat oleh beberapa orang yang mengalami kondisi demensia melalui modul kegiatan seni visual yang dibuat oleh seniman. Tujuan yang ingin didapatkan adalah menyelami pikiran-pikiran orang yang mengalami demensia untuk memahami mentalnya. Hasil modul yang dibuat oleh seniman juga dapat memberikan dampak bagi siapa pun yang berhadapan dengan pengalaman yang sama dengan seniman, yakni memahami pikiran-pikiran yang dialami oleh orang terdekatnya yang mengalami kondisi demensia melalui rekam jejak karyanya.

Catatan untuk guru:

Buatlah materi di atas dalam bentuk presentasi *PowerPoint*. Metode pembelajaran dapat dilakukan dengan cara diskusi dua arah. Sebelum pemaparan materi, pastikan bahwa guru sudah melakukan riset atau eksplorasi materi melalui buku atau internet (contoh: Google, Pinterest, Youtube, dsb) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

2. Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menampilkan presentasi *PowerPoint*/menuliskan di papan tulis/ memberikan fotokopi materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.

Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan terkait dengan materi yang akan diberikan kepada siswa melalui buku maupun internet (Misalnya: Google, Pinterest, Youtube) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

Perhatikan setiap materi yang perlu disampaikan dan perhatikan beberapa pertanyaan pemantik untuk didiskusikan sesuai dengan yang telah dipaparkan pada beberapa materi di atas.

Pertanyaan Pemantik Diskusi:

1. Ceritakan pengalaman siswa saat menikmati karya!
2. Apa jenis karya yang memberikan dampak bagi diri siswa?
3. Apa yang siswa rasakan ketika melihat karya tersebut? Ceritakan!
4. Menurut siswa, mengapa karya tersebut dapat memberikan dampak bagi diri sendiri dan lingkungan?
5. Apakah siswa pernah membuat karya?
6. Ceritakan pengalaman siswa saat membuat karya!
7. Apa tujuan siswa membuat karya?
8. Apakah karya yang pernah siswa buat memberikan dampak untuk diri siswa sendiri?
9. Apakah karya yang pernah siswa buat memberikan dampak untuk lingkungan?
10. Menurut siswa, mengapa perlu membuat karya yang dapat berdampak bagi diri sendiri dan lingkungan?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan beberapa metode kritik dan apresiasi seni seperti telah diuraikan di atas. Dalam kesempatan ini guru dapat melakukan pembelajaran melalui penyajian kritik menurut Feldman (1967: 469), dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap 1 Deskripsi (*Description)*

   Deskripsi adalah proses mengidentifikasi objek seni. Identifikasi objek seni meliputi penggambaran fakta visual secara objektif.

2. Tahap 2 Analisis Formal *(Formal Analysis)*

   Analisis formal merupakan bentuk deskripsi, yang tidak berkaitan dengan proses pengidentifikasian objek. Dalam tahap ini, karakter

intrinsik objek seni seperti garis, bentuk, warna, pencahayaan juga meliputi prinsip seni seperti kesatuan, irama, keseimbangan, komposisi dianalisis untuk mencari *subject matter.*

3. Tahap 3 Interpretasi *(Interpretation)*

   Interpretasi sebagai cara menemukan makna di balik ekspresi sebuah objek seni. Tahapan ini penting dalam penyajian kritik seni. Pada proses ini dibutuhkan referensi pengetahuan yang luas agar dapat membahas karya secara holistik.

4. Tahap 4 Evaluasi atau Penilaian *(Evaluation or Judgment)*

   Tahapan ini memberikan penilaian terhadap karya yang dipilih dengan alasan secara akademis dan rasional. Biasanya, kualitas karya seni dapat memenuhi unsur dan prinsip seni (intraestetik), memiliki makna dan fungsi bagi kehidupan manusia (kontekstual) dengan latar belakang sosio-kultural karya seni diciptakan (ekstraestetik).

Dalam pelaksanaannya, pembelajaran di kelas dilakukan secara dua arah dengan membahas materi-materi yang telah disebutkan di atas. Selain pembelajaran dua arah, juga dilakukan pembelajaran mandiri untuk siswa melakukan riset dan eksplorasi atas pemahaman materi yang telah diberikan.

Setelah pemaparan materi, peserta diajak untuk mencoba mengamati dan mendeskripsikan karya yang memberikan dampak untuk diri sendiri dan lingkungan. Untuk memandu kegiatan ini, para siswa dapat mengerjakan Lembar Kerja Siswa (LKS) dengan cara mengisi dan melengkapinya.

c. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika guru atau siswa tidak dapat melaksanakan prosedur kegiatan belajar dengan berbagai alasan, siswa dapat melakukan pembelajaran mandiri. Untuk itu, diharapkan bagi para guru untuk membuat materi pembelajaran secara utuh sebelum pembelajaran dilakukan agar materi dapat disebarluaskan kepada siswa jika pertemuan tatap muka tidak bisa dilakukan. Setelah itu, siswa melakukan pembelajaran mandiri dengan memahami isi materi yang diberikan dan membuat tugas presentasi seperti yang dituliskan di atas. (LKS terlampir)

Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas. Cobalah untuk menjawab pertanyaan di bawah ini:

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu perhatikan sebagai guru?

Lembar Kerja Siswa

(Kegiatan Alternatif)

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Kegiatan Pembelajaran

1. Cari minimal **3 karya seni visual** dari beberapa seniman
2. Buat dan Isi tabel di bawah ini sesuai dengan karya seni yang didapatkan

Format

Mendeskripsikan dan Menganalisis Karya Seni

Aspek	Pertanyaan	Hasil Pengamatan
1. Mengidentifikasi isi atau subjek pada karya seni	• Figur apa yang kamu lihat? • Tentang apa gambar yang kamu lihat?	....
2. Mengenal teknik dan media	• Apa bahan yang digunakan seniman? • Bagaimana cara/teknik menggunakannya?	....
3. Mengidentifikasi unsur seni rupa	• Apakah obyek yang terlihat? • Apakah bentuk yang terlihat?	....
4. Mengenal keunikan dan gaya seniman	• Apakah keunikan karya ini dibandingkan dengan seniman lain • Bagaimana gayanya	....
5. Mencari makna seni dan menemukan penafsiran	• Pesan apa yang disampaikan karya tersebut?	....
6. Mengidentifikasi konteks	• Apa yang kamu pikirkan mengenai latar belakang munculnya karya ini?	....

Sumber: Diadaptasi dari Wachowiak dan Clements (1993: 149)

Penilaian

Kriteria penilaian:

Penilaian dapat dilakukan dengan cara ujian komprehensif untuk melihat kemampuan pemahaman dan penguasaan materi. Ujian komprehensif dapat dilakukan secara individu berdasarkan tugas yang telah diberikan.

Siswa mampu menjelaskan dalam bentuk presentasi hasil pemahamannya dalam mendeskripsikan dan menganalisis karya seni rupa. Setelah melakukan presentasi, tanya jawab dapat dilakukan oleh

guru untuk mengetahui pemahaman yang didapatkan oleh masing-masing siswa. Guru juga dapat memberikan pertanyaan berikut ini sebagai bentuk refleksi diri dan melihat pemahaman siswa terhadap materi yang diberikan:

1. Dari rentang 1 (sangat tidak penting) – 10 (sangat penting), seberapa penting siswa perlu memperhatikan dampak menciptakan karya untuk diri sendiri dan lingkungan? Jelaskan alasannya!
2. Apa wawasan baru yang siswa dapatkan dari materi ini?

Referensi

Baret, T. (1994). *Critizing Art, Understanding the Contemporary*. California: Mayfield Publishing Company

Feldman, E. B. (1967). *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.

Sobandi, B. (2007). *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset.

Maria, Mia dan JJ Adibrata. (2015), *Buku Seni Rupa Kita.* Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale.

Cipta, Angga. 2015. ”Edukasi Publik Jakarta Biennale”, Seni Rupa Kita, 29 November 2015. <https:://issuu.com/acip/docs/buku-seni-rupa-kita-fa/>

Pengajarku. 2020. “Apresiasi Seni Rupa”, 17 Desember 2020. <https://pengajar.co.id/apresiasi-seni-rupa/>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X
Penulis: Monika Irayati, Saraswati Dewi, Mira Balya Amriasih
ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Unit
3

Pengenalan Bahan dan Aneka Teknik Berkarya

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 3, diharapkan siswa dapat:

1. Mendefinisikan fungsi, unsur dan ragam karya dua dimensi.
2. Mengenal bahan dan teknik dalam pembuatan karya dua dimensi.
3. Menganalisis potensi bahan dari sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.
4. Membuat karya percobaan menggunakan bahan dari sekitar.
5. Mengevaluasi hasil karya percobaan.

Waktu total: 3 X 1 JP

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya era.
- A.2. Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Menciptakan

- C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis

Profil Pelajar Pancasila

Menelaah semua materi harapannya siswa dapat mengasah kemampuan **bernalar kritis**, mampu melihat segala sesuatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru.

Pelajar diharapkan juga bisa menjadi lebih **kreatif** dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut, menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Deskripsi

Pada Unit 3 ini siswa akan mempelajari konsep berkarya dua dimensi yang meliputi: definisi, fungsi, unsur dan ragam karya dua dimensi. Untuk menguasai materi ini, siswa dan guru dapat memilih pendekatan permisif yakni memberi kebebasan penuh pada siswa dalam mengeksplorasi potensi bahan dan teknik dalam berkarya dua dimensi sesuai konteks budaya tempat sekolah atau siswa berada. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui laporan analisis karya yang telah dibuat dan dikumpulkan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok Materi

a. Definisi, Fungsi, Unsur dan Ragam Karya Dua Dimensi

Materi ini akan menjelaskan definisi, fungsi, unsur dan ragam karya dua dimensi dengan pertanyaan pemantik sebagai berikut:

- Apa yang dimaksud dengan karya dua dimensi?
- Apakah contoh karya seni rupa dua dimensi ?
- Apakah fungsi dari karya seni rupa dua dimensi?
- Apa saja unsur seni rupa yang dipakai pada karya dua dimensi?
- Apa saja bahan yang bisa digunakan dalam karya dua dimensi?

Guru menjelaskan definisi, fungsi, unsur dan ragam karya dua dimensi dengan alat peraga yang berisi:

1. Definisi Karya Dua Dimensi

   Karya seni rupa dua dimensi adalah karya seni yang memiliki dua ukuran atau dua sisi. Karya seni ini hanya memiliki panjang dan lebar saja, tanpa dimensi ketiga yaitu ruang.

2. Fungsi Karya Dua Dimensi

   Fungsi karya dua dimensi yaitu sebagai elemen estetik pada permukaan datar. Sebagai bentuk rupa yang mudah dibuat dari segi media dan teknis karena hanya perlu mengisi bidang panjang dan lebar saja.

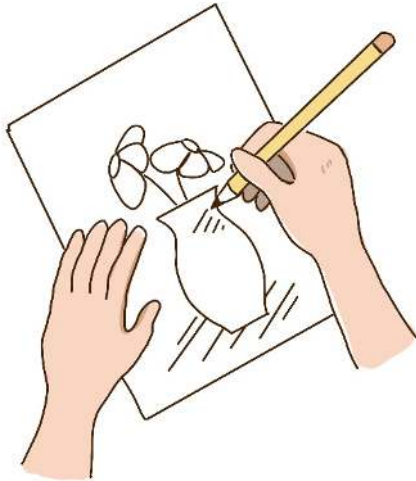
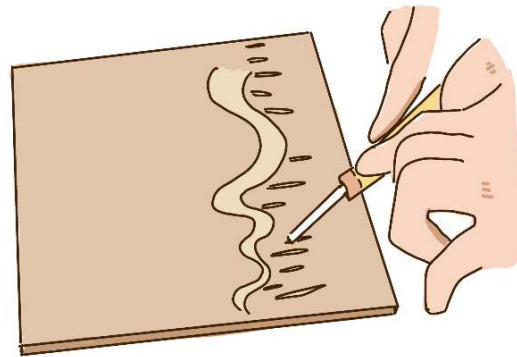
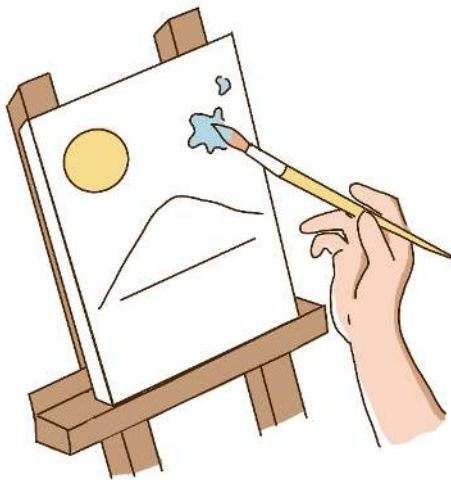
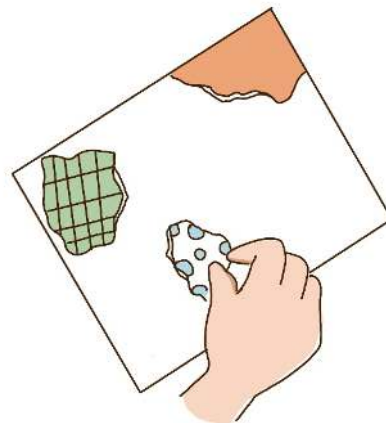
3. Unsur Fisik Seni Rupa Dua Dimensi

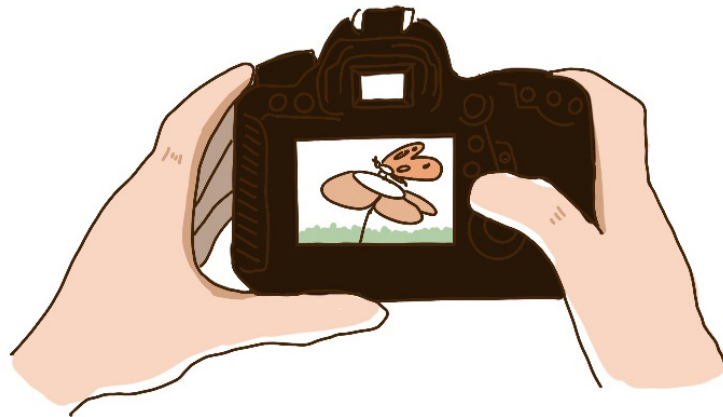
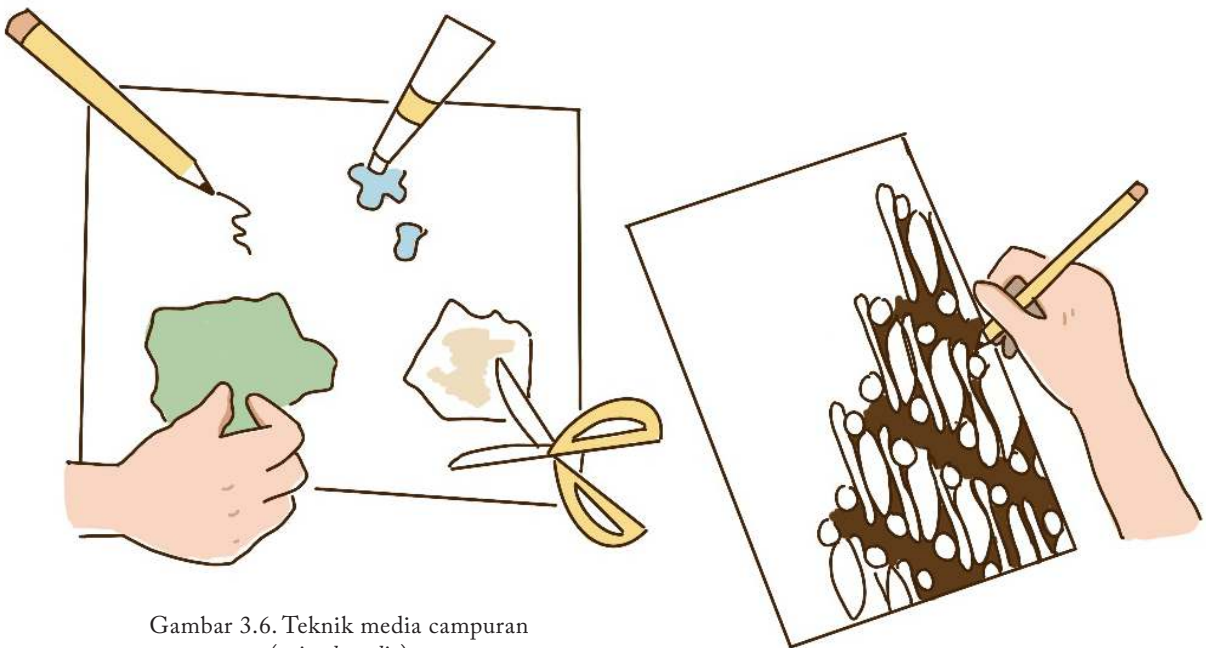
   Seni rupa dua dimensi berasal dari berbagai unsur pembentuk kesatuan yang diolah sedemikian rupa oleh perupa atau desainer. Unsur tersebut adalah:

   - Garis
   - Bidang
   - Ruang
   - Tekstur
   - Gelap-Terang
   - Warna
   - Ragam Teknik Berkarya Dua Dimensi

Beberapa macam teknik dalam membuat karya dua dimensi diantaranya:

- Teknik gambar
- Teknik cetak/grafis
- Teknik lukis

- Teknik kolase
- Teknik fotografi
- Teknik media campuran (*mixed media*)
- Teknik ragam hias

Gambar 3.1. Teknik Gambar

Gambar 3.2. Teknik cetak/grafis

Gambar 3.3. Teknik lukis

Gambar 3.4. Teknik kolase

Karya koleksi www.ganara.art (2020)

Gambar 3.5. Teknik fotografi

Gambar 3.6. Teknik media campuran
(*mixed media*)

Gambar 3.7. Teknik ragam hias

Karya koleksi www.ganara.art (2020)

Guru dapat melampirkan contoh teknik tersebut dalam pemaparan. Jika guru ingin mencoba salah satu teknik tersebut untuk dipraktekkan bersama siswa, maka guru perlu mencari tahu variasi teknik dan detail cara menggunakannya. Sebagai contoh, jika ingin coba mempraktikkan teknik lukis, maka siswa diajak untuk mengenal paling tidak dua teknik lukis, seperti teknik Opaque dan teknik Aquarel. Guru dapat mencari tahu wawasan mengenai teknis lukis tersebut dari internet dengan kata kunci yang berkaitan. Setelah itu guru perlu memilih teknik yang paling nyaman bagi guru untuk dibahas bersama siswa.

Teknik Opaque atau teknik plakat merupakan teknik yang menggunakan sapuan dan paduan warna yang tebal atau menutup latar belakang obyeknya.

Gambar 3.8. Lukisan dengan teknik Opaque

Karya koleksi www.ganara.art (2020)

Teknik Aquarel atau teknik transparan merupakan teknik yang digunakan baik dalam menggambar maupun melukis dengan sapuan dan paduan warna yang tipis, transparan, dan tembus pandang.

Gambar 3.9. Lukisan dengan teknik Aquarel

Karya koleksi www.ganara.art (2020)

b. Bahan dan Alat Dalam Karya Dua Dimensi

b.1. Bahan yang digunakan dalam karya dua dimensi:

Bahan terdiri dari dua kriteria yaitu **bahan utama atau disebut medium**, dan ke dua yaitu **bahan penunjang yakni bahan yang mendukung medium utamanya**. Sebagai contoh, dalam karya seni lukis, kanvas dan cat merupakan bahan utama pada lukisan, kemudian kayu dan paku sebagai bahan penunjang. Kayu digunakan sebagai bingkai yang mengikat bentang kanvas atau biasa disebut dengan spanram (*stretch board)*.

Bahan untuk berkarya dua dimensi dikategorikan menjadi bahan alami dan bahan sintetis:

- **Bahan baku alami** merupakan material yang bahan dasarnya berasal dari alam dan diolah tanpa proses kimiawi, contohnya adalah pewarna alami.
- **Bahan sintetis** adalah bahan alam yang telah diolah melalui proses industri atau pabrikasi tertentu sehingga menjadi bahan baru yang memiliki sifat dan karakter khusus, contohnya adalah cat.

Bahan untuk berkarya dua dimensi juga dikategorikan berdasarkan sifat materialnya **bahan lunak**, **bahan cair** dan **bahan padat**.

b.2. Peralatan Dalam Karya Dua Dimensi

Peralatan yang digunakan dalam karya dua dimensi dikenal dengan beberapa kategori yaitu **alat untuk menggambar, membentuk, mewarnai, mencetak (melipatgandakan), memotong, mengukur**, dan sebagainya.

c. Membuat Karya Dua Dimensi dari Bahan Sekitar

Setelah siswa mengenal beberapa teknik membuat karya dua dimensi, Selanjutnya siswa diajak mengamati dan mencari bahan lokal yang ada di sekitar sekolah atau tempat tinggalnya (dimungkinkan jika bahan ini merupakan limbah yang bersifat aman ataupun bahan baku alam) dengan tujuan mencari potensi alternatif media dan beradaptasi dengan keterbatasan dalam membuat karya dua dimensi. Dengan melakukan hal ini, penggunaan bahan dan alat tidak harus dengan membeli melainkan dengan memanfaatkan potensi bahan yang ada di sekitar.

Untuk memulai kegiatan ini siswa dapat diberi pertanyaan pemantik sebagai berikut:

1. Sebutkan karya dua dimensi yang ada di kota tempat tinggal siswa?
2. Contoh: ragam hias batik, lukisan, mural, dll.
3. Teknik apa yang digunakan pada karya tersebut?
4. Contoh: batik cap menggunakan teknik cap dengan pewarna alami
5. Sebutkan bahan dan alat yang digunakan pada teknik tersebut? Apakah termasuk bahan baku alam atau bahan sintetis?

6. Apa fungsi dari karya tersebut?

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar:

1. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menampilkan presentasi *PowerPoint*/menuliskan di papan tulis/ memberikan fotokopi materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
2. Sebelum pemaparan materi, guru mencari tahu informasi dan wawasan terkait dengan materi yang akan diberikan kepada siswa melalui buku maupun internet (Misalnya: Google, Pinterest, Youtube) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.
3. Guru menyiapkan pertanyaan pemantik diskusi, contoh:
   - Apa yang dimaksud dengan karya dua dimensi?
   - Adakah yang bisa memberikan contoh karya seni rupa dua dimensi ?
   - Apakah fungsi dari karya seni dua dimensi?
   - Apa saja unsur seni yang dipakai pada karya dua dimensi?
   - Apa saja bahan yang bisa digunakan dalam berkarya dua dimensi?
4. Guru menyiapkan beberapa contoh alat dan bahan yang digunakan dalam teknik berkarya seni lukis dua dimensi.
5. Guru menyiapkan karya sebagai contoh dalam kegiatan praktik.

b. Kegiatan Mengajar di Kelas:

Kegiatan mengajar di kelas menggunakan model demonstrasi yang dilakukan secara individu untuk mengeksplorasi potensi bahan dan teknik dalam berkarya dua dimensi, dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap 1 Mengidentifikasikan Topik
   - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar yang berhubungan dengan topik fungsi, unsur dan ragam karya dua dimensi.

- Guru membuka diskusi dengan memberikan pertanyaan pemantik.
- Siswa merespon pertanyaan terbuka dari guru.
- Guru menjelaskan mengenai fungsi, unsur dan ragam karya dua dimensi dengan alat peraga.
- Guru mengatur siswa ke dalam beberapa kelompok diskusi yang terdiri dari 3-5 orang/kelompok dengan topik diskusi seputar kebudayaan lokal.
- **Guru memberi pertanyaan pemantik:**
  - » Apa saja kesenian dan budaya tradisi yang ada di tempat tinggal siswa?
  - » Adakah karya dua dimensi di kota tempatmu tinggal?
  - » Sebutkan karya dua dimensi yang paling khas di daerah tempat tinggal siswa?
  - » Teknik apa yang digunakan pada karya tersebut?
  - » Bagaimana proses pembuatannya? Jelaskan!
  - » Sebutkan bahan yang digunakan pada teknik tersebut? apakah termasuk bahan baku alam atau bahan sintetis?
  - » Apakah fungsi karya tersebut?
- Siswa berdiskusi dalam kelompok dan menjawab pertanyaan pemantik dari guru.

2. Tahap 2 Demonstrasi Teknik
   - Guru memandu dengan memberikan contoh teknik berkarya dengan menggunakan beberapa bahan, sebagai contoh: Teknik Opaque dengan media cat minyak atau cat akrilik dan Teknik Aquarel dengan media cat air atau Gouache.
   - Siswa melaksanakan demonstrasi yang diberikan oleh guru.
3. Tahap 3 Observasi Alat dan Bahan
   - Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk melakukan observasi bahan dan alat yang ada di sekitar siswa (kegiatan ini bisa dilakukan sebagai pekerjaan rumah yang kemudian dilanjutkan di sekolah pada pertemuan selanjutnya).

- Guru memberikan panduan pertanyaan seputar instruksi observasi:
  - » Hasil bumi apa yang paling banyak dihasilkan di kota tempat tinggal siswa?
  - » Mata pencaharian seperti apa yang paling banyak di daerah tempat tinggal siswa?
  - » Potensi seni apa yang paling khas di daerah tempat tinggal siswa?
  - » Adakah limbah aman yang dapat diolah dan dikembangkan menjadi media berkarya?
  - » Sesuai pengamatan lingkunganmu, bahan apa saja yang paling memungkinkan digunakan sebagai bahan utama ataupun bahan penunjang terkait dengan teknik yang sudah dipelajari (teknik lukis Opaque & Aquarel)?
  - » Bahan temuan apakah yang siswa pilih untuk membuat karya dua dimensi?

Untuk kegiatan ini bisa dilihat pada lks i (mencari potensi bahan yang ada di lingkungan sekitar)

4. Tahap 4 Eksperimen Teknik dengan Bahan Temuan
   - Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menyiapkan bahan dan alat untuk membuat karya dua dimensi dengan bahan temuan.
   - Siswa melakukan eksperimen pembuatan karya dengan teknik dengan bahan temuan.

   Untuk kegiatan ini bisa dilihat pada lks ii (membuat karya dua dimensi dengan teknik melukis opaque dan teknik aquarel menggunakan bahan temuan)

5. Tahap 5 Presentasi Hasil Karya
   - Guru memandu siswa untuk melaksanakan presentasi hasil karya yang sudah dibuat berdasarkan laporan hasil eksperimen dengan menunjuk beberapa siswa sebagai perwakilan.

Untuk mengerjakan kegiatan ini siswa bisa mengisi tabel yang ada pada lks iii (mengenali hasil dari percobaan bahan yang digunakan untuk membuat karya dua dimensi)

6. Tahap 6 Evaluasi
    - Guru memandu proses evaluasi yaitu pemberian umpan balik kepada siswa.

3. Kegiatan Akhir

a. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran

b. Menyimpulkan materi pembelajaran

c. Tindak lanjut

Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif seputar medium/teknik dua dimensi tidak harus teknik melukis namun disesuaikan dengan medium/teknik dari ragam teknik dua dimensi yang paling nyaman dipilih oleh guru.

Jika guru atau siswa tidak dapat melaksanakan prosedur kegiatan belajar dengan berbagai alasan, siswa dapat melakukan pembelajaran mandiri. Untuk itu, diharapkan bagi para guru untuk membuat materi pembelajaran secara utuh sebelum pembelajaran dilakukan agar materi dapat disebarluaskan kepada siswa jika pertemuan tatap muka tidak bisa dilakukan. Setelah itu, siswa melakukan pembelajaran mandiri dengan memahami isi materi yang diberikan dan membuat tugas presentasi seperti yang dituliskan di atas.

Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas. Cobalah untuk menjawab pertanyaan di bawah ini:

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu perhatikan sebagai guru?

Lembar Kerja Siswa I

"Mencari potensi bahan yang ada di sekitar"

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Format

Mencari Potensi Bahan Yang Ada Di Sekitar

Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
1. Hasil bumi apa yang paling banyak dihasilkan di kota tempat tinggal kamu? 2. Mata pencaharian seperti apa yang paling banyak di daerah tempat tinggal kamu? 3. Potensi seni apa yang paling khas di daerah tempat tinggal kamu?	....

Pertanyaan	Jawaban Pertanyaan
4. Adakah limbah aman yang dapat diolah dan dikembangkan menjadi media berkarya? 5. Sesuai pengamatan lingkunganmu, bahan apa sajakah yang paling memungkinkan digunakan sebagai bahan utama ataupun bahan penunjang terkait dengan teknik yang sudah dipelajari (teknik lukis Opaque & Aquarel)? 6. Bahan temuan apa yang kamu pilih untuk membuat karya dua dimensi ?	....

Lembar Kerja Siswa II

"Membuat karya dua dimensi dengan teknik lukis menggunakan bahan temuan yang ada di sekitar"

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Buatlah karya dua dimensi dengan ketentuan berikut:

1. Buat dua karya lukis yang menggunakan teknik yang sudah dipelajari, sebagai contoh teknik Opaque dan teknik Aquarel.
2. Menentukan objek yang akan dipakai di dalam karya, boleh berupa objek benda mati/suasana/hewan/tumbuhan.
3. Karya dibuat dalam ukuran minimal A4 (21 cm X 29,7 cm).
4. Bahan yang digunakan adalah hasil bahan temuan yang ada di lingkungan sekitar.

Lembar Kerja Siswa III

“Mengenali hasil eksperimen bahan yang digunakan untuk membuat karya dua dimensi”

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Mengenal hasil eksperimen bahan karya dua dimensi

No.	Pertanyaan	Jawaban
1.	Apa yang kamu temukan di sekitarmu sebagai bahan dan alat alternatif ?	
2.	Apa kesulitan yang dihadapi kamu ketika membuat eksperimen dari alat dan bahan yang ditemukan tersebut?	
3.	Potensi apa yang kamu temukan dari bahan dan alat tersebut?	
4.	Menurut siswa apa yang perlu dievaluasi dari proses tersebut? dari segi alat maupun bahan yang digunakan.	
5.	Menurut siswa teknik lukis apa yang paling efektif untuk diaplikasikan ke dalam bahan dan alat tersebut?	

CONTOH

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Prosedur Tes : Tes akhir

Jenis Tes : Tertulis

Bentuk Tes : Laporan hasil eksperimen

Instrumen Tes :

Buatlah laporan hasil eksperimen alternatif bahan yang digunakan berdasarkan pertanyaan dibawah ini:

Kriteria

1. Siswa memahami konsep fungsi, unsur dan ragam karya dua dimensi.
2. Siswa mengenal bahan dan teknik dalam pembuatan karya dua dimensi.
3. Siswa mampu menganalisis potensi bahan dari Sekitar yang bisa digunakan untuk membuat karya dua dimensi.
4. Siswa dapat membuat karya dua dimensi menggunakan bahan dari Sekitarnya.
5. Mengevaluasi hasil percobaan bahan yang digunakan untuk membuat karya dua dimensi.

Masing-masing jawaban soal diberi skoring: 20

Skor total: 20 x 5 = 100

Referensi

Irianto. Asmudjo, A. Rikrik Kusmara, Bambang Ernawan, Budi Adi Nugroho, Dadang Sudrajat, Dikdik Sayahdikumullah, Muksin MD, Nurdian Ichsan, Rizki A. Zaelani H., Setiawan Sabana, Tisna Sanjaya, dan Willy Himawan. (2018), *Relasi Dan Ekspansi Medium Seni Rupa*, Bandung: Program Studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.

Maria, Mia dan JJ Adibrata. (2015), *Buku Seni Rupa Kita.* Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale.

Thabroni, Gamal. 2019. “Seni Rupa 2 Dimensi: Pengertian, Unsur, Alat, Teknik & Contoh”, 27 Oktober 2019. <https://serupa.id/seni-rupa-2-dimensi-pengertian-contoh/>

Thabaroni, Gamal. 2019. “Pengertian Menggambar, Jenis, Teknik & Alat (Pendapat Ahli)”, 29 September 2019. <https://serupa.id/pengertian-menggambar-jenis-teknik-alat-pendapat-ahli/>

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X

Penulis: Monika Irayati, Saraswati Dewi, Mira Balya Amriasih

ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Unit
4

Konsep Eksplorasi dan Eksperimentasi Karya Seni Rupa

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 4, diharapkan siswa dapat:

1. Mengkonsepsikan eksplorasi dan eksperimentasi dalam berkarya seni rupa.
2. Memilih aktivitas untuk mengenal alat, teknik, proses dan teknologi yang akan dipakai dalam berkarya.

Waktu total: 2 X 1JP

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

- C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.
- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.

Profil Pelajar Pancasila

Menelaah semua materi harapannya siswa dapat mengasah kemampuan **bernalar kritis**, mampu melihat segala sesuatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru.

Pelajar diharapkan juga bisa menjadi lebih **kreatif** dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut, menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Deskripsi

Pada Unit 4 ini siswa akan mempelajari konsep eksplorasi dan eksperimentasi karya seni rupa dengan memakai aneka alat, teknik, proses dan teknologi sebagai penyambung dari unit 3 dan menghasilkan karya dua dimensi di akhir pelajaran Unit 5. Unit ini meliputi pengenalan konsep dan prinsip kesadaran mengetahui potensi diri dan potensi lingkungan sekitar. Untuk menguasai materi ini, siswa dan guru dapat memilih pendekatan investigasi kelompok dalam mengeksplorasi karya seni rupa. Untuk mengukur kompetensi akan dilakukan penilaian pribadi dan diskusi kelompok.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok Materi

a. Konsep Eksperimentasi dan Eksplorasi dalam Membuat Karya Seni Rupa

Salah satu kendala dalam membuat karya seni rupa yaitu terbatas dan tidak tersedianya berbagai perangkat, peralatan dan perlengkapan berkarya. Dalam unit ini, siswa diajak untuk berpikir memanfaatkan potensi di sekitar mereka untuk menjawab keterbatasan dan ketidaktersediaan berbagai perangkat, peralatan dan perlengkapan berkarya. Setelah itu siswa diajak untuk berani bereksperimen dalam berkarya.

Beberapa pertanyaan pemantik yang dapat dijadikan panduan saat memulai untuk melakukan eksperimen dalam berkarya:

- Fase Penemuan: Benda/bahan apakah ini? Barang apa yang bisa dibuat dari benda/bahan ini?

- Fase Eksplorasi: Dengan menggunakan bahan ini, benda apa saja yang dapat dihasilkan?
- Fase Ekspansi: Variasi barang apa saja yang bisa dihasilkan dengan bahan ini?
- Fase Manifestasi: Jenis barang seperti apa yang akan terlihat estetik jika dibuat menggunakan bahan ini?
- Fase Transisi: Jika bahan ini digabungkan dengan bahan lainnya, bisa menghasilkan barang apa?
- Fase Pencerahan: Setelah menjawab pertanyaan-pertanyaan sebelumnya, akhirnya bisa didapatkan sesuatu pencerahan tentang barang apa yang paling menarik dan estetik jika dibuat dari bahan tersebut? tidak hanya indah, namun juga berfungsi dengan baik dan dapat berguna bagi masyarakat luas.

Dengan bereksperimen, siswa dimungkinkan untuk mengeksplorasi kemungkinan-kemungkinan baru dengan tanpa batasan, dengan bebas dan menemukan sesuatu yang belum pernah dilakukan sebelumnya. Dengan menggabungkan bahan yang tersedia di sekitar siswa, dikombinasikan dengan berbagai macam teknik yang telah dipelajari, sangat memungkinkan untuk siswa membuat karya seni yang menarik dan kontekstual.

b. Penggunaan Alat dan Bahan dalam Membuat Karya Seni Rupa.

Agar siswa dapat memilih berbagai bahan dan teknik dalam pembuatan karya seni, Guru diharapkan mampu memantik pola pikir siswa agar secara sadar mampu memanfaatkan keunggulan potensi lokal yang ada di sekitar mereka dengan dibantu beberapa kegiatan seperti di bawah ini:

b.1. Pengenalan konsep kesetaraan

Kondisi di setiap daerah sangat beragam, karenanya masing-masing sekolah memiliki keunggulan dan tantangan sendiri-sendiri. Guru diajak untuk secara bijaksana mengajak siswa memperhatikan kondisi wilayah sekolahnya masing-masing dan belajar untuk memanfaatkan

keunggulan yang dimiliki dan mengacuhkan tantangan yang datang karena keterbatasan.

Regulasi

Bagaimana hak siswa, dalam hal ini kelompok siswa, dijamin dan dipenuhi atau justru dihambat oleh peraturan yang berlaku di daerahnya? Adakah peraturan tidak tertulis berlaku? Faktor regulasi apakah yang membuat kegiatan belajar mengajar menjadi tidak setara dengan sekolah lain?

Akses

Bagaimana kemampuan atau ketidakmampuan siswa dalam mengakses dan menggunakan sumber daya yang diperlukan untuk menjadi siswa yang produktif?

Beberapa hal mendasar di atas dapat dijadikan bahan pemantik diskusi oleh guru untuk membuka pola pikir siswa sehingga mereka dapat memahami perihal kesetaraan yang ada dan dapat melihat berbagai keunggulan yang mereka miliki untuk dijadikan sebagai potensi dan kekuatan. Berbagai penjelasan tentang bahan, teknik dan keterampilan lain yang terdapat di unit sebelumnya dapat dimanfaatkan oleh siswa di unit pembelajaran ini.

b.2. Wacana Setara

Untuk menghargai kelebihan dan kekurangan yang dimiliki, siswa perlu diajak untuk mengalami perbedaan itu sendiri, sehingga akhirnya dapat menjadi lebih paham bahwa penilaian itu tidak selalu objektif dan dapat menjadi subjektif jika penilai mampu melihat dari kondisi masing-masing. Demikian juga siswa diajak untuk tidak selalu melihat hambatan, karena sesuatu yang tidak dimiliki dapat menjadi kesempatan untuk menghargai dan memberi arti lebih kepada apa yang dimiliki.

Alternatif Kegiatan I untuk siswa:

Latihan membuka konsep mengenai keadilan dan kesetaraan dalam melihat lingkungan sekitar dengan tema **"WACANA SETARA". (30 menit)**

Tujuan kegiatan:

Siswa diajak untuk berempati dengan kesenjangan yang terjadi di kelompoknya masing-masing. Dengan kegiatan ini siswa diharapkan dapat mengenal dan memahami konsep kesetaraan dan inklusi sosial, bahwa penting untuk menilai situasi berdasarkan kesempatan yang dimiliki seseorang.

Sebelum memulai kegiatan, guru membuat dua paket perlengkapan simulasi yang ditempatkan dalam kantong plastik atau wadah lainnya. Peralatan tersebut akan digunakan untuk membuat karya dalam aktivitas ini.

Dalam masing-masing wadah tersebut terisi dua jenis peralatan yang berbeda:

1. Wadah 1 berisi pensil dan penghapus. Jumlahnya dapat disesuaikan dengan jumlah anggota kelompok 1.
2. Wadah 2 berisi pensil warna dan penghapus. Jumlahnya dapat disesuaikan dengan jumlah anggota kelompok 2.

Tahapan pelaksanaan kegiatan:

1. Guru membagi siswa ke dalam 2 kelompok, setiap anggota kelompok duduk berdekatan dengan teman kelompoknya.
2. Setelah membagi kelompok, jelaskan bahwa pada kesempatan ini siswa diminta untuk membuat karya di atas kertas dengan tema "Daerahku". Karya berupa gambar/lukisan tersebut dapat berupa motif, pola atau bentuk lainnya yang dapat menggambarkan tema tersebut.
3. Sebelum mulai, guru memanggil perwakilan kelompok satu persatu untuk mengambil undian penentuan kelompok lalu membagikan kantong atau wadah berisi perlengkapan untuk masing-masing kelompok sesuai hasil undian. Pastikan seluruh siswa mengetahui isi perlengkapan kelompok lainnya sehingga mereka sadar bahwa tiap kelompok mendapatkan paket perlengkapan yang berbeda-beda. Jika ada yang menanyakan perbedaan tersebut, guru dapat menjelaskan bahwa hal tersebut menjadi peraturan dari kegiatan ini.

4. Jelaskan bahwa masing-masing kelompok hanya dapat menggunakan peralatan yang terdapat di wadah kelompoknya saja, tidak diperkenankan saling pinjam-meminjam peralatan dengan kelompok lain.
5. Setelah selesai, persilahkan siswa untuk memperlihatkan hasil karya individual mereka masing-masing lalu mendiskusikan bersama dengan seluruh anggota kelas, mereka diajak untuk memperlihatkan hasil dari yang menggunakan peralatan berwarna dan yang tidak berwarna.

Pertanyaan Penting:

1. Apa yang dirasakan ketika mengetahui siswa lainnya memiliki peralatan yang berbeda ?
2. Apakah peralatan yang dimiliki mempengaruhi hasil karya siswa? Jelaskan!
3. Apakah hasil karya dapat menjadi sarana yang adil dalam menilai kemampuan individual siswa?

c. Penggunaan Elemen Seni Rupa dalam Membuat Karya Seni Rupa

Siswa diajak berkegiatan singkat dengan menggunakan beberapa alternatif kegiatan yang dapat dipilih di bawah ini:

Alternatif Kegiatan I, untuk Peserta:

Latihan mencampur warna dari warna dasar dan mencari makna warna sebagai penguat emosi karya **“RODA WARNA”. (30 menit)**

Tujuan kegiatan: Peserta diajak untuk belajar penggunaan warna untuk meningkatkan emosi dalam karya, secara sederhana mereka akan diajak membuat cakra warna, dimana detail berbagai pencampuran dari 3 warna dasar merah, biru dan kuning menjadi 1 buah lingkaran utuh.

Gambar 4.1 Roda Warna

koleksi www.ganara.art (2018)

Tahapan Pelaksanaan Kegiatan:

1. Sebelum memulai kegiatan, guru meminta siswa membuat lingkaran dengan membagi lingkaran ke dalam minimal 9 ruang. Kegiatan ini dapat dilakukan sendiri maupun berkelompok.
2. Jika telah ada 9 ruang, beri warna kuning pada ruang pertama yang diisi warna (ruang ke 1), selanjutnya beri warna merah pada tiga kolom berikutnya setelah warna kuning (ruang ke 4), dan tiga kolom berikutnya lagi diberi warna biru (ruang ke 7).
3. Ruang ke 2 diisi dengan hasil pencampuran 70% Kuning 30% Merah.
4. Ruang ke 3 diisi dengan hasil pencampuran 30% Kuning dan 70% Merah.
5. Ruang ke 5 diisi dengan hasil pencampuran 70% Merah dan 30% Biru.
6. Ruang ke 6 diisi dengan hasil pencampuran 30% Merah dan 70% Biru.
7. Ruang ke 8 diisi dengan hasil pencampuran 70% Biru dan 30% Kuning.
8. Ruang ke 9 diisi dengan hasil pencampuran 30% Biru dan 70% Kuning.

Pertanyaan Pemantik:

1. Apakah komponen warna yang menguatkan emosi sedih dan dingin?
2. Apakah komponen warna yang menguatkan emosi semangat dan marah?
3. Keterangan mengenai warna dapat dilengkapi dari hasil pencarian bersama dalam kelompok.

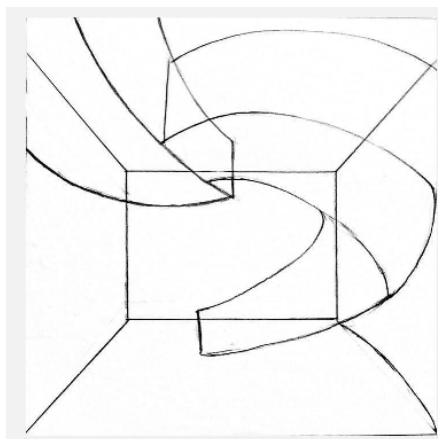
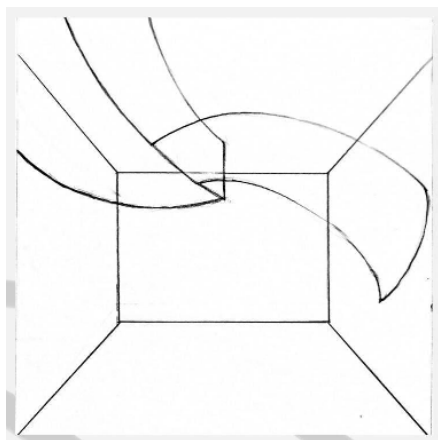
Alternatif kegiatan II untuk siswa:

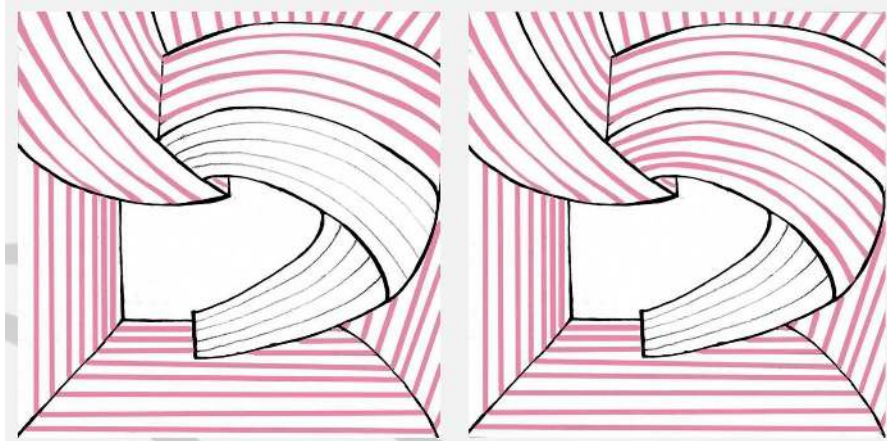
Latihan membuka konsep garis dalam membentuk kesan bidang **"Nirmana Garis". (30 menit)**

Tujuan kegiatan:

Siswa diajak untuk belajar menggunakan elemen garis untuk membuat kesan dalam ruang.

Gambar 4.2. Nirmana Garis 01

Karya Kolektif www.ganara.art (2020)

Gambar 4.3. Nirmana Garis 02

Karya Kolektif www.ganara.art (2020)

Gambar 4.4. Nirmana Garis 03

Karya Kolektif www.ganara.art (2020)

Tahapan pelaksanaan kegiatan:

1. Sebelum memulai kegiatan, guru menyiapkan dokumen gambar berupa interior dalam ruangan. Diharapkan ruangan tersebut memiliki beberapa elemen dengan bentuk melengkung atau kurva.
2. Siswa diminta menggambar bidang ruang tersebut dengan mengambil inti dari bidang rata dan lengkung kemudian menjadikannya sebagai pembatas bidang.
3. Dengan menggunakan elemen garis, ketebalan dalam satu tarikan garis, patahan sudut garis dan kurva lengkung, siswa diajak untuk belajar mendalami elemen garis untuk dapat memberikan kesan ruang yang lebih dramatis.
4. Latihan ringan dengan penggunaan elemen garis ini dapat dilanjutkan dengan diskusi teknik lain yang dapat memperkaya kemampuan siswa dalam membuat karya.

Alternatif kegiatan III untuk siswa:

Latihan membuka konsep garis untuk membentuk kesan dalam bidang **"Nirmana Ruang ". (30 menit)**

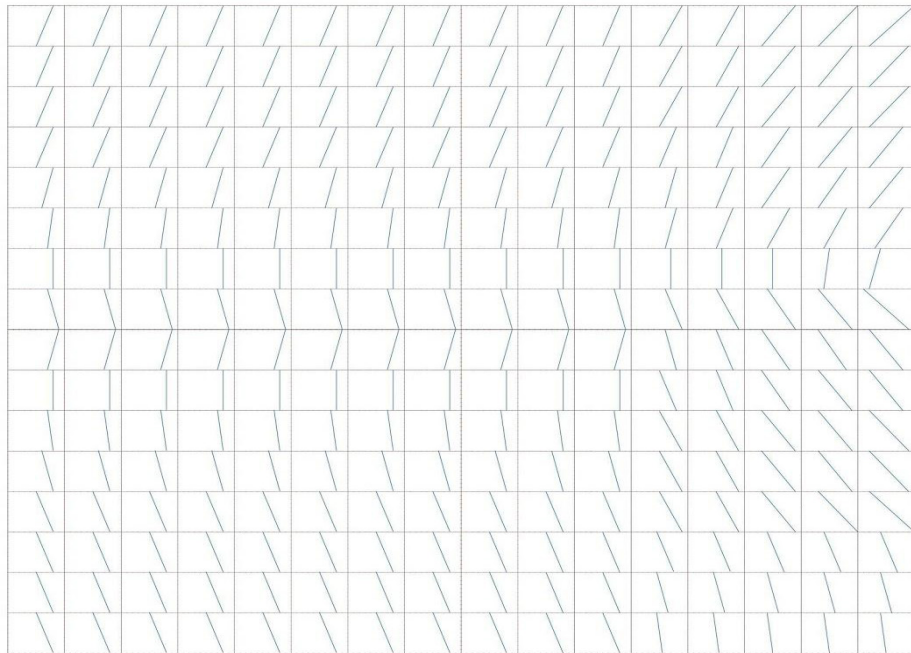
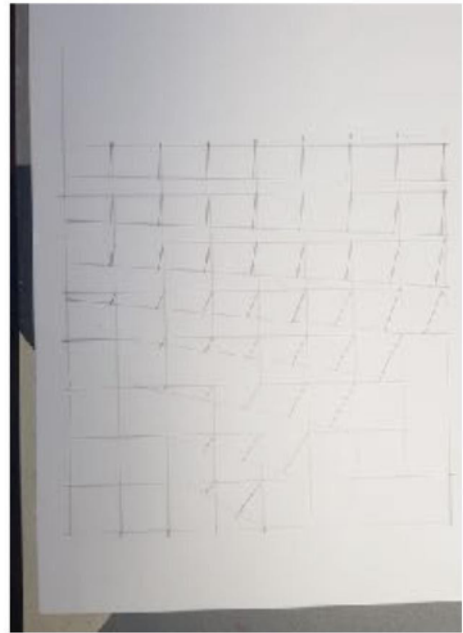
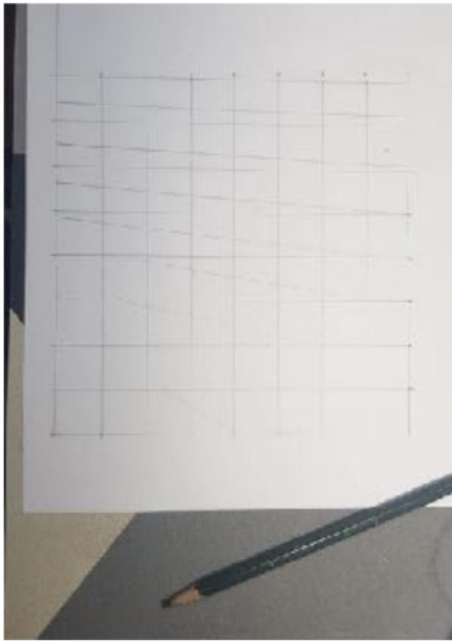
Gambar 4.5. Nirmana Garis

Karya Kolektif www.ganara.art (2020)

Tujuan kegiatan:

Peserta diajak untuk belajar menggunakan elemen garis dalam bidang untuk membuat kesan dalam ruang.

Tahapan pelaksanaan kegiatan:

1. Sebelum memulai kegiatan, guru menyiapkan contoh dokumen kerja berupa kotak dasar.
2. Siswa diajak berlatih kepekaan dengan mata untuk menciptakan ilusi garis menjadi ilusi ruang dan bentuk.

Gambar 4.6. Pola Nirmana Ruang sebelum dipotong

Karya Kolektif www.ganara.art (2020)

2. Langkah kegiatan pembelajaran

a. Persiapan Mengajar:

- Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga dan menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
- Guru dapat mencari tahu informasi dan wawasan terkait dengan materi yang akan diberikan kepada siswa melalui buku maupun internet (Misalnya: Google, Pinterest, Youtube) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.
- Guru menyiapkan pertanyaan pemantik diskusi.
- Guru menyiapkan alat dan bahan yang digunakan.
- Guru menyiapkan karya sebagai contoh dalam kegiatan praktik.

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran investigasi kelompok dengan tahapan:

1. **Tahap 1 mengidentifikasi topik serta mengatur ke dalam kelompok berdiskusi**.
    - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar yang berhubungan dengan topik kesetaraan, potensi diri serta konsep bereksplorasi dan bereksperimentasi.
    - Siswa berkelompok sesuai dengan arahan kegiatan yang dilakukan.
2. **Tahap 2 merencanakan tugas yang akan dipelajari.**
    - Guru membantu siswa untuk merencanakan tugas yang akan dipelajari, yaitu memandu mempelajari topik-topik diskusi dan alternatif kegiatan yang sudah dipilih untuk dilakukan oleh siswa.
    - Guru membagi siswa ke dalam kelompok untuk melakukan diskusi kelompok dengan alternatif kegiatan yang telah dicontohkan.
3. **Tahap 3 melaksanakan investigasi**.
    - Guru menampilkan masing-masing topik terkait dengan teks eksplanasi

- siswa melaksanakan investigasi secara berkelompok berdasarkan topik yang sudah ditentukan.

4. **Tahap 4 menyiapkan laporan akhir**.
   - Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menyiapkan laporan akhir atau menyusun teks eksplanasi berdasarkan topik yang sudah diinvestigasi.
   - Siswa Menyusun laporan berdasarkan hasil investigasi.
5. **Tahap 5 mempresentasikan laporan akhir**.
   - Guru memandu siswa untuk melaksanakan presentasi laporan akhir atau hasil menyusun teks eksplanasi secara berkelompok.
6. **Tahap 6 evaluasi**.
   - Guru memandu proses evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.

Kegiatan Akhir

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran
2. Menyimpulkan materi pembelajaran
3. Tindak lanjut

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan alternatif dilakukan untuk kegiatan yang dicontohkan di atas tidak dapat dijalankan atau ada elemen yang kurang, dapat menggantinya dengan benda yang menjadi bentuk yang lebih sederhana.

Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas. Cobalah untuk menjawab pertanyaan di bawah ini:

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?

2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu perhatikan sebagai guru?

Penilaian

Prosedur Tes : Penilaian Akhir

Jenis tes : Tertulis dan Diskusi

Bentuk Tes : Presentasi dan Diskusi Kelompok

Instrumen Tes :

Penilaian yang dilakukan menggunakan evaluasi diri dimana siswa diminta untuk mengevaluasi keberhasilan mereka bereksplorasi dan bereksperimen, lepas dari batasan-batasan visual yang selama ini membatasi pikiran.

Indikator evaluasi diri mencakup:

1. Apakah bahan yang dipakai sudah memiliki fungsi lain di luar fungsi utama atau fungsi asal benda tersebut?
2. Apakah keberadaan ataupun ketidak beradaan bahan hendak digunakan menjadi penentu berhasil atau tidaknya merealisasikan konsep karya dua dimensi yang diinginkan?
3. Seberapa banyak jenis sumber bahan yang digunakan selama ini dibiarkan menjadi limbah atau sampah dari lingkungan sekitar? Seberapa banyak jumlah ketersediaan bahan tersebut?

Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Tujuan Pembelajaran : Siswa memiliki keterampilan dalam mengolah elemen seni dan desain sebagai dasar pemilihan teknik pengolahan bahan.

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Tahap persiapan
   a. Siswa diajak untuk memilih kegiatan menggunakan elemen seni dan desain yang ingin dilatih, salah satunya bisa dengan memilih alternatif kegiatan yang ada di unit pembelajaran.
   b. Masing-masing siswa menyiapkan peralatan yang dibutuhkan.
2. Tahap pelaksanaan
   a. Setelah melakukan tahap persiapan selanjutnya para siswa diberikan instruksi sebagai berikut:
   b. Siswa diminta untuk memanfaatkan elemen seni dan desain.
   c. Hasilnya dapat dilakukan dalam bentuk individual maupun kelompok.
   d. Masing-masing siswa mempresentasikan karyanya.

Referensi:

How to Draw a Mandala: Learn How to Draw Mandalas for Spiritual Enrichment and Creative Enjoyment

Art Therapy: How to Draw a Mandala

http://std-bali.ac.id/blog/mengenal-seni-mandala-designinpiration.html#.X81bmOkzaRs

Eksplorasi Titik Menghasilkan Karya Seni Rupa Anak-anak Berkebutuhan Khusus - Direktorat P2PTM

EKSPLORASI MEDIA DAUN JATI KERING PADA KARYA ADEK DIMAS AJISAKA

Eksplorasi Seni sebagai Wujud “Pemberontakan Kecil” dari Rumah | Kognisi

(PDF) SENI EKSPERIMENTAL | Alifia Zaskia Anwar

Unik, Karya Seni Eksperimental!

Why Artists Must Experiment. Experimentation isn’t just for… | by Kat Crow | The Startup

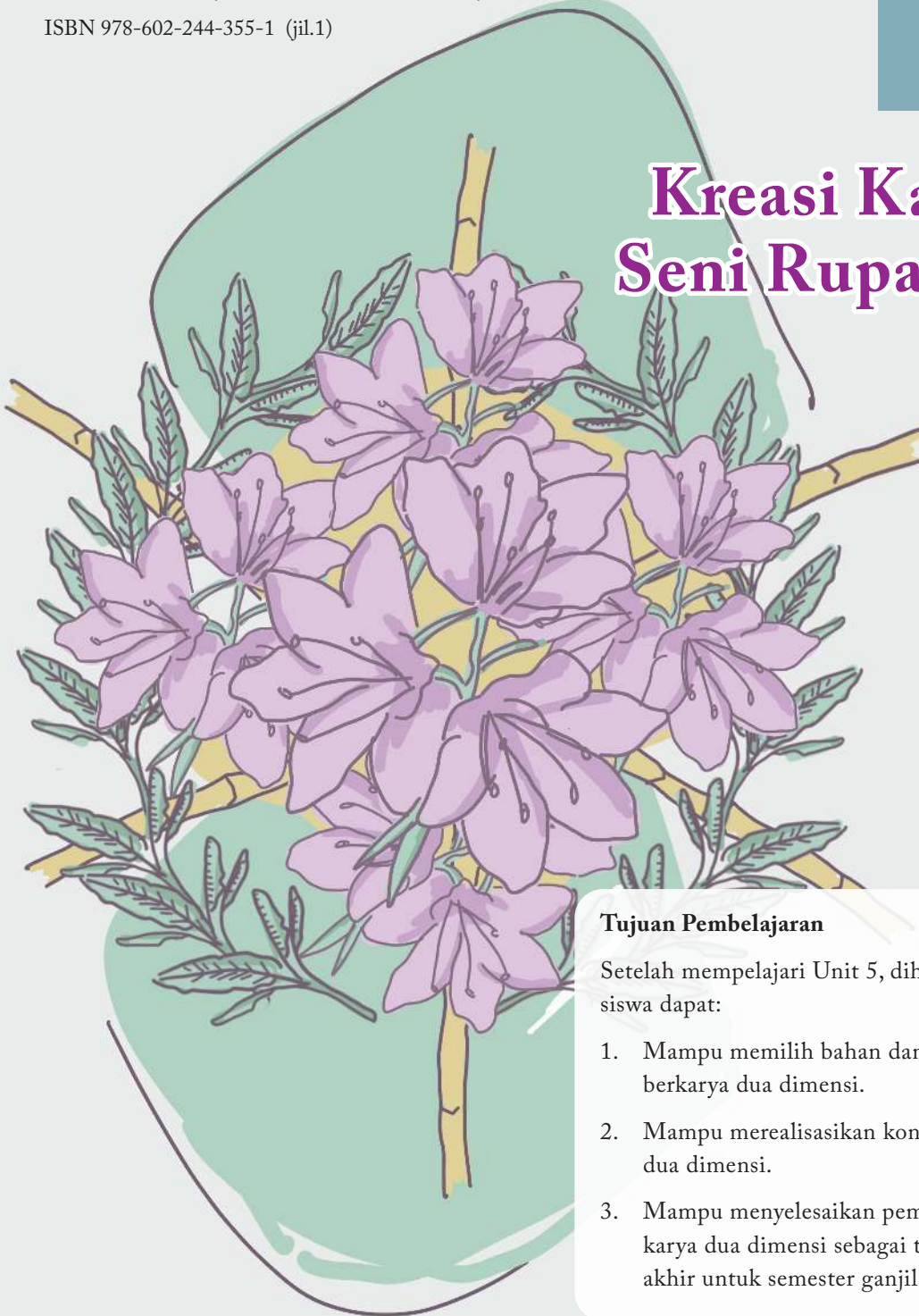
https://www.dosenpendidikan.co.id/gambar-nirmana/

https://serupa.id/nirmana/

https://www.pelajaran.co.id/2020/09/nirmana.html

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X
Penulis: Monika Irayati, Saraswati Dewi, Mira Balya Amriasih
ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Unit
5

Kreasi Karya Seni Rupa 2D

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 5, diharapkan siswa dapat:

1. Mampu memilih bahan dan teknik berkarya dua dimensi.
2. Mampu merealisasikan konsep karya dua dimensi.
3. Mampu menyelesaikan pembuatan karya dua dimensi sebagai tugas akhir untuk semester ganjil.

Waktu total: 2 X 1 JP

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya era.
- A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.

Menciptakan

- C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang semakin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.

Profil Pelajar Pancasila

Menelaah semua materi harapannya siswa dapat mengasah kemampuan **bernalar kritis**, mampu melihat segala sesuatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru.

Pelajar diharapkan juga bisa menjadi lebih **kreatif** dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut, menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Deskripsi

Pada Unit 5 ini siswa akan membuat karya dua dimensi di akhir pelajaran sebagai ujian semester ganjil. Unit ini sebagai penyambung Unit 3 dan Unit 4 dengan menitikberatkan pada penggabungan berbagai bahan dan teknik berkarya. Untuk menguasai materi ini, siswa dan guru dapat memilih pendekatan aktivitas dan diskusi kelompok untuk mengeksplorasi materi fakta, konsep, prinsip dan prosedur tentang eksistensi dan perkembangan seni rupa. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui tes tertulis dalam bentuk esai dan laporan analisis karya seni yang telah dikumpulkan atau didokumentasikan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

a. Menentukan Alat, Bahan dan Teknik untuk Membuat Karya Dua Dimensi

Siswa diajak untuk memilih bahan dan material yang terdapat di lingkungan sekitar rumah dan sekolah untuk membuat karya dua dimensi sebagai ujian akhir semester ganjil. Pemilihan bahan dan material dapat dilakukan oleh masing-masing siswa maupun dengan cara diskusi berkelompok.

b. Merealisasikan Konsep Karya Dua Dimensi dengan Alat, Bahan dan Teknik yang Dipilih

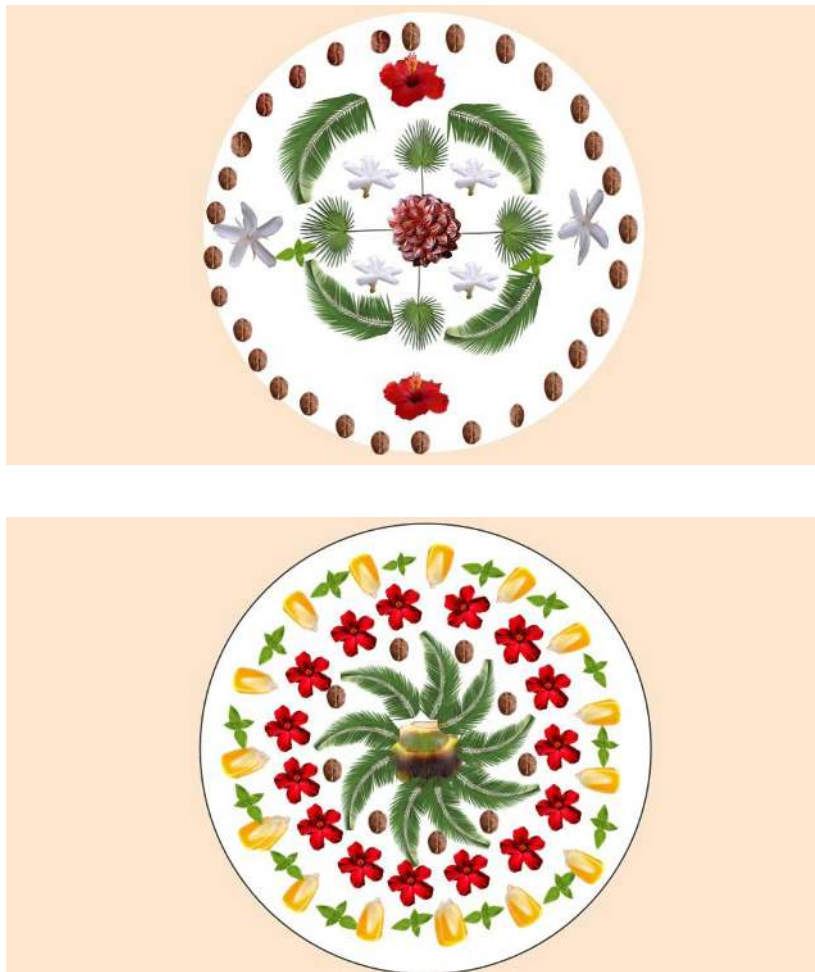
Kegiatan Membuat Mandala

Untuk merealisasikan konsep karya dua dimensi, sebagai alternative pilihan siswa dapat menggunakan kegiatan membuat Mandala. Dalam bentuk paling dasarnya, Mandala merupakan kumpulan lingkaran dalam sebuah bujur sangkar dan diatur mengelilingi titik pusatnya. Umumnya Mandala dibuat di atas kertas atau kain dengan cara digambar atau diukir.

Mandala mengandung makna simbol meditatif. Mandala dapat dipahami dalam dua cara. Pertama dalam konsep eksternal sebagai perlambang visual tentang alam semesta dan ke dua dalam konsep internal sebagai panduan berbagai aktivitas kebudayaan Asia seperti meditasi.

Esensi Mandala sebagai salah satu bentuk seni yaitu untuk melatih kesabaran dan keterampilan dalam menyusun bentuk dari bidang geometri yang simetris, melatih kepekaan siswa dalam memanfaatkan elemen dari benda-benda di sekitar dan memanfaatkan kerja kelompok sehingga dapat menjadi sarana melatih eksperimentasi proses berkarya.

Alternatif Kegiatan I untuk siswa:

Latihan menggunakan media dasar dua dimensi dengan menggunakan bahan-bahan dari lingkungan sekitar dengan tema **"MANDALA". (30 menit)**

Gambar 5.1. Mandala menggunakan bahan alam sekitar

Karya Koleksi www.ganara.art (2020)

Tahapan pelaksanaan kegiatan:

1. Guru memberikan penjelasan singkat mengenai pengertian dan konsep mandala serta unsur-unsur visual yang terdapat di dalamnya.
2. Siswa dibagi ke dalam kelompok besar yang beranggotakan maksimal 10 orang.
3. Masing-masing siswa akan diberikan media dan perangkat yang sesuai dengan kondisi masing-masing sekolah, dapat berupa perangkat lukis maupun perlengkapan prakarya lainnya seperti lem, gunting dan sebagainya.
4. Siswa dipersilahkan menggunakan material dari lingkungan sekitar seperti bebatuan dan dedaunan.
5. Tiap kelompok menentukan komposisi dan elemen yang akan disusun pada mandala tersebut hingga karya selesai.
6. Dilanjutkan dengan sesi diskusi, tanya jawab dan apresiasi.

Pertanyaan pemantik:

1. Bagaimana proses siswa dalam kelompoknya menentukan material, elemen dan komposisi dalam Mandala?
2. Bagaimana cara menyelaraskan ide dalam kelompok?
3. Bagaimana siswa memaknai keseimbangan dalam karya ini?

Dengan memahami konsep kesetaraan, siswa diharapkan dapat melihat kondisi lingkungan di sekitar rumah atau sekolahnya sebagai potensi yang beragam. Dari titik inilah proses berkreasi dan bereksperimen dilakukan dengan lebih produktif dengan menggunakan sesuatu yang sudah tersedia di sekitar kita.

c. Penilaian dan Evaluasi Akhir Semester Ganjil

Untuk ujian semester ganjil, masing-masing siswa mempresentasikan hasil karya dari konsep dua dimensi dengan tema **"Keberagaman Alam Dalam Karya" (60 menit)** dengan langkah sebagai berikut:

- Guru menjelaskan secara singkat mengenai keragaman dan keunikan hayati yang terdapat di penjuru Nusantara. Siswa dipersilakan memilih flora dan fauna khas Indonesia yang dirasa unik atau memiliki kesan tersendiri.
- Siswa dapat memilih bagian yang menarik dari flora dan fauna khas Indonesia tersebut untuk kemudian digambarkan/dilukiskan di atas media yang sudah ditentukan oleh guru.
- Saran, guru dapat menyesuaikan dengan situasi peserta (bisa berupa kain/kayu/kertas/benda fungsional seperti kendi/pakaian/tempat pensil dan lain sebagainya) dan guru sudah meminta siswa untuk menyiapkan media yang telah ditetapkan guru sebelum sesi ini atau media disiapkan oleh guru/sekolah.
- Gambar/lukisan tersebut dapat berupa motif, pola atau lainnya dari keragaman hayati tersebut.
- Setelah selesai, dilanjutkan dengan sesi presentasi karya, diskusi, tanya jawab, serta apresiasi sebagai kegiatan refleksi siswa.
- Pertanyaan Pemantik dalam membimbing siswa dalam menyiapkan presentasi mereka:
    » Keunikan apa yang terdapat di daerah tempat tinggal siswa atau daerah lainnya di Indonesia?

    » Menurut siswa bagaimana tiap daerah di Indonesia memandang keunikannya masing-masing?

    » Adakah keberagaman yang ingin siswa ceritakan dari daerah tempat tinggal mereka?

    » Mengapa memilih bahan yang dipakai dan mengapa menggunakan teknik yang dipilih?

    » Apakah pemilihan bahan yang mencerminkan potensi sumber daya di lingkungan siswa?

2. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

a. Persiapan Mengajar:

1. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menampilkan presentasi *PowerPoint*/menuliskan di papan tulis/ memberikan fotokopi materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.
2. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan terkait dengan materi yang akan diberikan kepada siswa melalui buku maupun internet (Misalnya: Google, Pinterest, Youtube) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.
3. Guru menyiapkan pertanyaan pemantik diskusi, contoh:
    - Guru menyiapkan beberapa contoh alat dan bahan yang digunakan dalam teknik berkarya seni lukis dua dimensi.
    - Guru menyiapkan karya sebagai contoh dalam kegiatan praktik.

b. Kegiatan mengajar di kelas:

Kegiatan mengajar menggunakan model pembelajaran berbasis proyek dan dapat juga berupa model pembelajaran dengan metode eksperimen. Jika dirasa secara individual masih belum mampu, dapat dilakukan model pembelajaran investigasi kelompok dengan tahapan sebagai berikut:

1. **Tahap 1 mengidentifikasi topik serta mengatur ke dalam kelompok berdiskusi**.
    - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar yang berhubungan dengan tema proyek yang dipilih.
    - Siswa berkelompok sesuai dengan topik yang dipilih. Pengerjaan dengan metode pembelajaran berbasis proyek individual, kelompok dapat dibuat untuk mengumpulkan siswa dengan tema yang serupa guna mempermudah proses diskusi.
2. **Tahap 2 merencanakan tugas yang akan dipelajari**
    - Guru membantu siswa untuk merencanakan tugas yang akan dipelajari, yaitu memandu mempelajari topik-topik atau pemilihan bahan dan teknik yang sudah dipilih siswa.

3. **Tahap 3 melaksanakan investigasi atau eksperimen**
    - Guru menampilkan masing-masing topik terkait dengan teks eksplanasi.
    - Siswa melaksanakan pembelajaran berbasis proyek secara individual berdasarkan topik yang sudah ditentukan.
4. **Tahap 4 menyiapkan laporan akhir**.
    - Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menyiapkan laporan akhir atau menyusun teks eksplanasi berdasarkan topik yang sudah diinvestigasi atau berdasarkan proses eksperimen.
    - Siswa menyusun laporan berdasarkan hasil eksperimen atau investigasi.
5. **Tahap 5 mempresentasikan laporan akhir**.
    - Guru memandu siswa untuk melaksanakan presentasi laporan akhir atau hasil menyusun teks eksplanasi secara berkelompok.
6. **Tahap 6 evaluasi**.
    - Guru memandu proses evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.

Kegiatan Akhir

1. Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran
2. Menyimpulkan materi pembelajaran
3. Tindak lanjut
4. Melaksanakan Ujian Akhir Semester Ganjil

Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas. Cobalah untuk menjawab pertanyaan di bawah ini:

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?

2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu perhatikan sebagai guru?

Penilaian

Prosedur Tes : Tugas Akhir Semester

Jenis Tes : Kerja praktik

Bentuk Tes : Presentasi dan Diskusi Kelompok

Instrumen Tes :

Tugas

Buatlah sebuah karya 2D (dua dimensi) dengan ketentuan sebagai berikut:

1. Pilihlah bahan dan teknik yang ada di lingkungan sekitar.
2. Buatlah deskripsi konsep karya.
3. Karya dibuat secara berkelompok dengan memperhatikan (alat, bahan, teknik, konsep berkarya, hasil karya merupakan kegiatan yang menunjukan eksplorasi dan eksperimentasi).

   Keterangan: Tugas dapat dibuat secara perorangan, tapi dikelompokkan berdasarkan pilihan bahan atau teknik yang serupa sehingga mempermudah siswa dalam mengerjakan karya dan berdiskusi.
4. Buatlah laporan singkat tentang proses pembuatan karya mencakup: konsep, proses berkarya, teknik, alat, bahan, dan dokumentasi karya.

Format Penilaian Praktek Pembuatan Karya Seni Rupa 2D

No	Aspek yang dinilai	Hasil Observasi		
		Baik (76-100)	Sedang (60-75)	Kurang (< dari 60)
A.	**Kemampuan memilih bahan**			
	• Bahan yang dipilih mudah diperoleh			
	• Bahan yang dipilih ada di sekitar lingkungan siswa			
B.	**Kemampuan menggunakan alat**			
	• Alat yang digunakan memadai			
	• Keterampilan menggunakan alat dalam praktik			
C.	**Ketepatan Teknik**			
	• Ketepatan memilih teknik dalam berkarya			
	• Kemampuan dalam menggunakan teknik proses berkarya			
D	**Konsep Berkarya**			
	• Kejelasan deskripsi konsep berkarya			
	• Kesesuaian konsep berkarya dengan dengan visualisasi karya yang diciptakan			
	• Kualitas isi laporan tertulis tentang karya yang dibuat			
E.	**Kualitas Karya**			
	• Pengaturan unsur-unsur karya (garis, bidang, warna, dan sebagainya)			
	• Pengaturan Prinsip-Prinsip dalam berkarya (kesatuan, keseimbangan, komposisi, irama, dan sebagainya)			

No	Aspek yang dinilai	Hasil Observasi		
		Baik (76-100)	Sedang (60-75)	Kurang (< dari 60)
	• Kualitas eksplorasi (bahan, alat, teknik) dalam berkarya			
	• Kualitas eksperimentasi karya yang dihasilkan			
	• Kualitas dokumentasi karya			
F.	**Presentasi**			
Jumlah				

Kriteria Penilaian:

Jumlah skor/15 = Nilai Akhir

Penilaian yang dilakukan menggunakan matriks penilaian guru yang mencakup:

1. Apakah penguasaan bahan dan penerapan teknik berupa karya dua dimensi sudah dimanfaatkan dengan baik oleh siswa?
2. Apakah karya yang dibuat mampu menunjukkan keberanian dalam proses berpikir guna melakukan eksplorasi dan eksperimen?
3. Penilaian keseluruhan hasil karya sesuai konteks eksperimentasi siswa dan penggunaan teknik di atas bahan yang tepat.

Lembar Kerja Siswa

LEMBAR KERJA SISWA (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Tujuan Pembelajaran : Siswa memiliki keterampilan dalam mempraktikan pembuatan karya dua dimensi yang berasal dari bahan-bahan di sekitar. Wujud akhir berbentuk Mandala.

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Tahapan pelaksanaan kegiatan:
    a. Guru memberikan penjelasan singkat mengenai pengertian dan konsep mandala serta unsur-unsur visual yang terdapat di dalamnya.
    b. Guru memberikan penjelasan singkat mengenai pengertian dan konsep mandala serta unsur-unsur visual yang terdapat di dalamnya.
    c. Siswa dibagi ke dalam kelompok besar yang beranggotakan maksimal 10 orang.
    d. Masing-masing siswa akan diberikan media dan perangkat yang sesuai dengan kondisi masing-masing sekolah, dapat berupa perangkat lukis maupun perlengkapan prakarya lainnya seperti lem, gunting dan sebagainya.
    e. Siswa dipersilahkan menggunakan material dari lingkungan sekitar seperti bebatuan dan dedaunan.
    f. Tiap kelompok menentukan komposisi dan elemen yang akan disusun pada mandala tersebut hingga karya selesai.
    g. Dilanjutkan dengan sesi diskusi, tanya jawab dan apresiasi.
2. Pertanyaan Pemantik:
    a. Bagaimana proses siswa menentukan elemen dan komposisi dalam mandala ini?
    b. Bagaimana cara menyelaraskan ide dalam kelompok?
    c. Bagaimana siswa memaknai keseimbangan dalam karya ini?

No	Jenis bahan yang digunakan	Gambar bentuk satuan
1.	Biji Kopi	
2.	Daun Semanggi	
3.	Bunga Cengkeh	
4.		
5.		
6.		
7.		
8.		
9.		
10.		

Referensi Sumber Belajar:

How to Draw a Mandala: Learn How to Draw Mandalas for Spiritual Enrichment and Creative Enjoyment

Art Therapy: How to Draw a Mandala

http://std-bali.ac.id/blog/mengenal-seni-mandala-designinpiration.html#.X81bmOkzaRs

https://www.kemenperin.go.id/artikel/12951/Penggunaan-Sumber-Daya-Alam-Tingkatkan-Nilai-Tambah

https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/macam-macam-kerajinan-tangan-dari-bahan-alam

https://bukabukumu.com/kerajinan-dari-bahan-alam/

https://emodul.kemdikbud.go.id/B-Seni-4/B-Seni-4.pdf

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X
Penulis: Monika Irayati, Saraswati Dewi, Mira Balya Amriasih
ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Unit

6

Merekam Pengalaman, Proses Kreatif, dan Referensi Karyanya dalam Jurnal Visual

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 6, diharapkan siswa dapat:

1. Menjelaskan konsep dokumentasi jurnal visual.
2. Menguraikan tujuan dokumentasi berkarya dalam jurnal visual.
3. Memilih teknik dokumentasi yang dibutuhkan dalam mendokumentasikan karya seni rupa dengan tepat.
4. Mendokumentasikan proses produksi berkarya menggunakan kosa kata seni rupa yang sesuai.

Waktu total: 2 X 1 JP

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi rupa.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.

Berdampak

- D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.

Profil Pelajar Pancasila

Menelaah semua materi harapannya siswa dapat mengasah kemampuan **bernalar kritis**, mampu melihat segala sesuatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru.

Pelajar diharapkan juga bisa menjadi lebih **kreatif** dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut, menjadi seorang pelajar sepanjang hayat.

Deskripsi

Pada unit 6 ini, siswa akan mempelajari tentang konsep, tujuan, teknik dokumentasi proses berkarya seni rupa dalam bentuk jurnal visual. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui penilaian diri (*self assessment*)

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

a. Konsep Dokumentasi dan Jurnal Visual

Dokumentasi dalam seni rupa adalah sebuah proses kegiatan merekam dan menyimpan dokumen (berupa sketsa, tulisan, foto, rekaman, dll) karya seni rupa dalam bentuk kegiatan mencatat, menggambar, memotret, membuat video, dan lain-lain mulai dari: proses pencarian ide, konsep berkarya, perencanaan berkarya, hasil berkarya, dan evaluasi berkarya. Untuk mendapatkan jurnal visual yang baik maka harus ditunjang dengan referensi yang relevan.

Jurnal visual:

adalah kumpulan dokumentasi proses berkarya yang lengkap dan berurutan sesuai waktu berprosesnya.

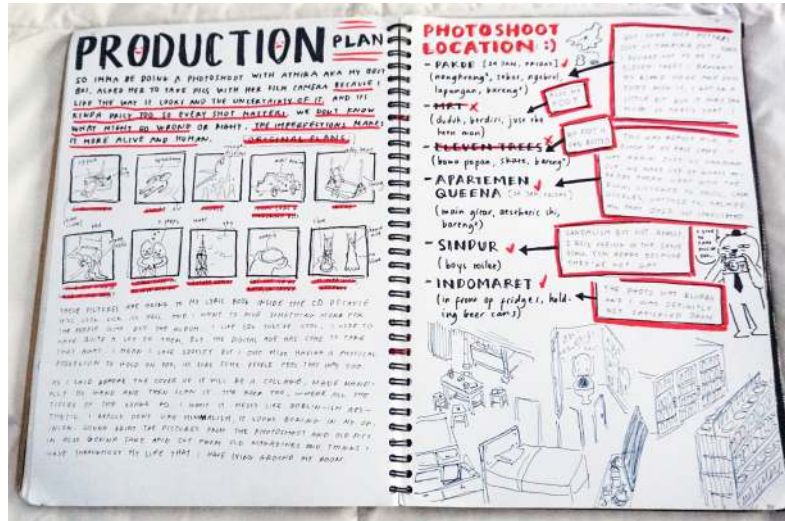
b. Tujuan Mendokumentasi Karya Seni Rupa

Tujuan mendokumentasikan karya seni rupa antara lain:

1. Mengeksplorasi kemampuan menyampaikan ide, pemikiran dalam bentuk visual.
2. Melatih kepekaan dan kemampuan reflektif terhadap perkembangan diri dan kondisi sekitar.
3. Menyimpan data lengkap proses pengerjaan dan hasil karya (catatan ide, hasil eksperimen dan konsep, sketsa, foto proses berkarya, foto hasil karya, dll).
4. Mengingat proses berkarya untuk dievaluasi setelah selesai.
5. Menjadi acuan saat ingin membuat karya kembali di kemudian hari.

c. Teknik Dokumentasi Karya Seni Rupa

Sejalan dengan definisi dan tujuan dokumentasi karya seni rupa di atas maka teknik mendokumentasi karya seni rupa terdiri dari kegiatan berikut:

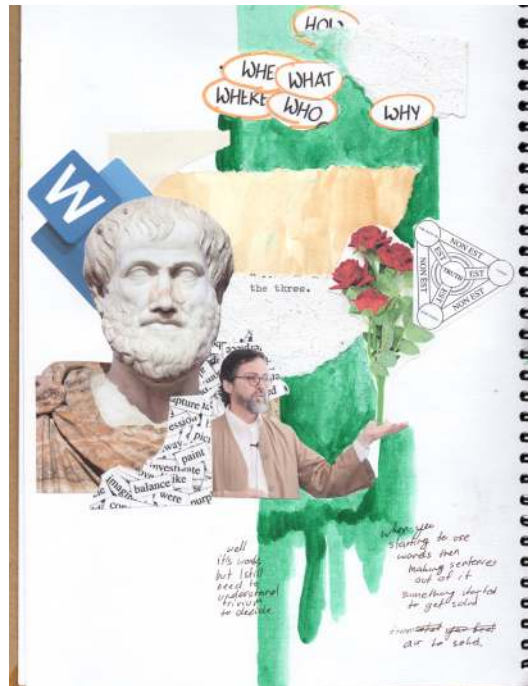
- Mencatat: kegiatan mencatat merupakan salah satu kegiatan merekam data secara manual dengan menuliskan apa yang dilihat, didengar dan dialami.

Gambar 6.1. Contoh halaman jurnal visual berupa pencatatan tulisan

Erudio Indonesia/Sekarayu Maryam Putri (2020)

- Menggambar: menggambar hal-hal yang dilihat, didengar, dan dijalani.

Gambar 6.2. Contoh halaman jurnal visual berupa gambar

Erudio Indonesia/Ariel Marsha Luana (2020)

- Gunting & tempel / kolase: menggunakan potongan-potongan kertas atau bahan lain yang dapat digunting dan ditempel ke buku jurnal. Potongan-potongan tersebut adalah kertas atau bahan -bahan yang bisa menjelaskan hal-hal yang ingin diceritakan tentang proses pengerjaan karya. (misal: potongan gambar dari majalah yang dirasa menarik).

Gambar 6.3. Contoh halaman jurnal visual berupa kolase

Erudio Indonesia/Reza Amalia (2020)

- Memotret: memotret obyek atau kejadian-kejadian menarik yang diperlukan selama proses berkarya (misal: memotret saat melakukan percobaan berkarya, dll).
- Merekam suara atau video: merekam suara atau gambar pemikiran atau kejadian yang dianggap penting dalam proses pembuatan karya.

d. Ragam dan Bentuk Informasi untuk Dokumentasi

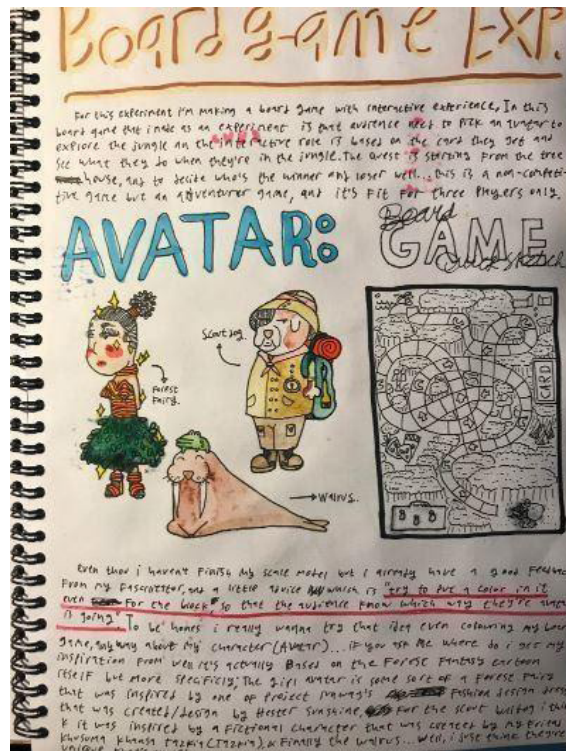
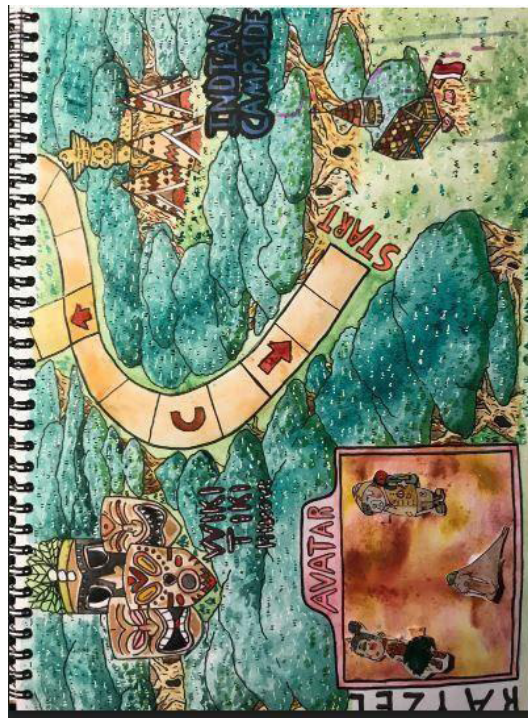
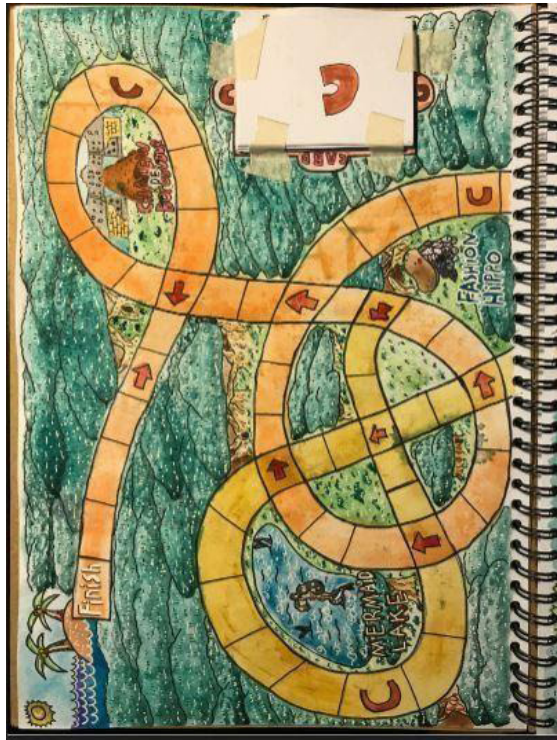
Ragam informasi yang perlu didokumentasikan oleh siswa sebagai berikut:

- Proses pencarian ide
- Referensi/acuan ide (teori pendukung, contoh konsep dan bentuk karya, dll)

- Perencanaan (alur pengerjaan, linimasa, kebutuhan berkarya termasuk anggaran)
- Proses dan hasil eksperimen berkarya
- Konsep karya
- Proses produksi
- Hasil karya
- Evaluasi karya

Berdasarkan aspek ragam informasi seperti telah diuraikan di atas maka penyajiannya dapat berbentuk Jurnal visual secara manual (misalnya dalam dalam bentuk cetak) maupun digital.

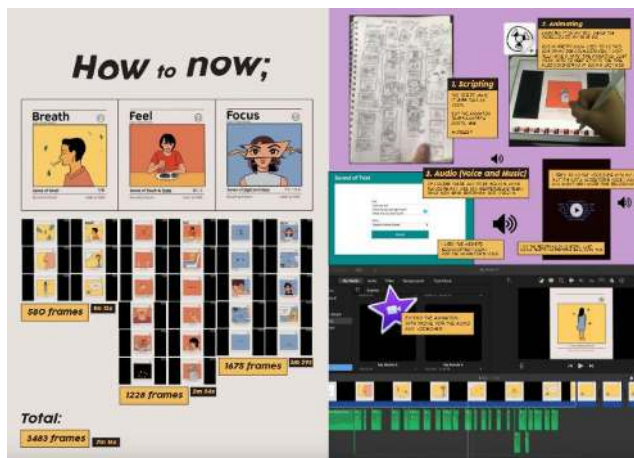
- Jurnal visual fisik/manual

  Jurnal visual yang menggunakan buku khusus yang disiapkan untuk membuat dokumentasi.

Gambar 6.4. Contoh jurnal visual fisik/manual

Erudio Indonesia/Rayzel Hanifah (2020)

- Jurnal visual digital

  Jurnal visual yang menggunakan ruang digital untuk membuat dan menyimpan dokumentasi, seperti blog, website, google drive, dll.

  contoh jurnal visual siswa tahap SMA:

Gambar 6.5. Contoh jurnal visual digital

Erudio Indonesia/Kalysta Shabira (2020)

2. Langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

1. Guru mengkondisikan kelas dengan cara memotivasi siswa untuk belajar.
2. Guru melakukan apersepsi dengan cara menghubungkan materi atau pengalaman yang lalu dengan konteks saat ini.
3. Guru melakukan *structuring* dengan cara menyampaikan tujuan pembelajaran.
4. Guru mengajukan contoh pertanyaan diskusi yang dapat dibahas:
5. Guru bisa memberikan pertanyaan pemantik terlebih dahulu kepada siswa dengan menanyakan definisi kata dokumentasi secara umum. Salah satu sumber untuk mendapatkan definisi secara umum adalah melalui *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jika siswa memiliki akses ke sumber-sumber informasi online, maka guru dapat meminta siswa untuk mencari tahu melalui Google. Jika tidak, guru bisa mengajak siswa berdiskusi secara langsung menurut pemahaman siswa. Contoh pertanyaan diskusi yang dapat dibahas:
    - Apa yang siswa ketahui tentang arti dokumentasi?
    - Lalu, dalam proses membuat karya seni, apa arti kata dokumentasi?
    - Apakah menurut siswa sama atau berbeda?
6. Guru dapat terlebih dahulu melihat dan mempelajari isi dari jurnal visual dari contoh-contoh yang terlampir, kemudian membuat alat peraga dalam mengajar di kelas.

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Langkah-langkah pembelajaran pada unit ini dapat dilakukan melalui model pembelajaran *Meaningful Instructional Design*

1. Proses belajar dapat diawali dengan melakukan kegiatan terkait pengalaman. Pembahasan tentang konsep dokumentasi dikaitkan dengan kebutuhan dan pengalaman saat berkarya:

a. Guru bersama siswa melakukan tanya jawab terkait dengan konsep dokumentasi jurnal visual.

b. Guru memaparkan tujuan mendokumentasi karya seni rupa.

c. Guru dan siswa mengenal ragam informasi dan bentuk dokumentasi karya seni rupa.

2. Rekonstruksi melakukan fasilitasi pengalaman belajar.
   Kegiatan yang dilakukan melalui latihan dokumentasi proses berkarya dengan tahapan:

   a. Siswa mengidentifikasi teknik dan mencoba untuk mendokumentasi karya seni rupa di bawah bimbingan guru.

   b. Siswa secara terstruktur mencoba untuk melakukan praktik mendokumentasi karya seni rupa di bawah bimbingan guru dengan menggunakan Lembar Kerja Siswa.

3. Produksi melalui ekspresi-ekspresi konsep.
   Mempraktikkan metode dokumentasi yang sudah dibahas dalam mendokumentasikan proses produksi karya. Pada bagian ini, siswa diminta untuk mendokumentasikan proses produksi karyanya (sesuai dengan karya yang sedang dikerjakan) dalam jurnal visual fisik atau digital (sesuai keinginan dan kebutuhan) persiapan (lihat LKS).

c. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika guru atau siswa tidak dapat melaksanakan prosedur kegiatan belajar dengan berbagai alasan, siswa dapat melakukan pembelajaran mandiri. Untuk itu, diharapkan bagi para guru untuk membuat materi pembelajaran secara utuh sebelum pembelajaran dilakukan agar materi dapat disebarluaskan kepada siswa jika pertemuan tatap muka tidak bisa dilakukan. Setelah itu, siswa melakukan pembelajaran mandiri dengan memahami isi materi yang diberikan dan membuat tugas presentasi seperti yang dituliskan di atas.

Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas. Cobalah untuk menjawab pertanyaan di bawah ini:

1. Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
2. Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
3. Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
4. Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
5. Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu perhatikan sebagai guru?

Penilaian

Prosedur Tes : Penilaian Akhir

Jenis tes : Tes Diri (*Self Assesssment*)

Bentuk Tes : Objektif (Daftar *Chek list*)

Instrumen Tes :

Contoh Lembar Penilaian Diri

Nama : ....

Kelas/Semester : ..../..........................

Petunjuk:

1. Bacalah baik-baik setiap pernyataan dan berilah tanda √ pada kolom yang sesuai dengan keadaan dirimu yang sebenarnya.
2. Serahkan kembali format yang sudah kamu isi kepada bapak/ibu guru.

No	Pertanyaan	Ya	Tidak
1	Saya sudah bisa menjelaskan konsep dokumentasi jurnal visual.	√	
2	Saya sudah bisa menguraikan tujuan dokumentasi berkarya dalam jurnal visual.		√
3	Saya sudah memahami teknik dokumentasi yang dibutuhkan dalam mendokumentasikan karya seni rupa dengan tepat.		
4.	Saya sudah memilih teknik dokumentasi yang dibutuhkan dalam mendokumentasikan karya seni rupa dengan tepat.		
5.	Saya dapat menjelaskan proses produksi karya saya melalui jurnal visual yang saya buat.		
6.	Saya sudah mendokumentasikan dengan sketsa, catatan dan dokumentasi proses produksi lainnya dalam jurnal visual.		

Sumber: Dimodifikasi dari Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas (2017: 20-21)

Pengayaan

Guru memfasilitasi siswa yang memiliki minat yang tinggi untuk mendokumentasikan karya seni rupa. Bentuk fasilitasi dapat dilakukan melalui proses pembimbingan secara perorangan atau kelompok.

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Tujuan Pembelajaran : Siswa memiliki keterampialan dalam mempraktekan Teknik Dokumentasi Berkarya

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Tahap persiapan
    a. Siswa diajak untuk mencoba teknik dokumentasi dengan jurnal visual fisik menggunakan teknik mencatat dan menggambar.
    b. Untuk melakukan kegiatan praktik ini, ada beberapa hal yang perlu disiapkan:
        - Buku atau kertas kosong yang dapat digunakan untuk mendokumentasikan.
        - Beragam alat tulis dan gambar yang dimiliki.
    c. Sebelum praktik, siswa diajak berdiskusi tentang hal-hal yang perlu diperhatikan dalam proses mendokumentasi, sebagai berikut:
        - Pilih dan siapkan tempat untuk mendokumentasikan seperti buku dan jurnal.
        - Dokumentasikan apapun yang menarik perhatian.

- Gunakan warna tertentu untuk membedakan tulisan dan gambar. Untuk tulisan, disarankan menggunakan warna gelap.
    - Beri judul di setiap bagian dari cerita di jurnal
    - Jangan takut membuat gambar dan tulisan dan bebaskan diri untuk menulis atau menggambar apapun.

2. Tahap pelaksanaan
   Setelah melakukan tahap persiapan selanjutnya para siswa diberikan instruksi sebagai berikut:
   - Siswa diminta untuk menyampaikan pemikirannya tentang kondisi sekolah.
   - Untuk itu, siswa diminta untuk melakukan pengamatan di satu lokasi di sekolah yang menarik untuknya. (misalnya: kantin, halaman belakang sekolah, toilet, dll)
   - Minta siswa untuk pilih satu lokasi di luar kelas mereka yang dianggap menarik. Kemudian, mereka diminta untuk berada di tempat tersebut selama 30 menit dan mengamati hal-hal yang dilihat, didengar, dan dirasakan.
   - Hal-hal yang dilihat, didengar, dan dirasakan didokumentasikan di buku/kertas yang sudah disiapkan dengan metode mencatat dan menggambar.
   - Setelah selesai, siswa diminta untuk menceritakan hasil pengamatannya berdasar dokumentasi jurnal yang dibuat.

Referensi:

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas. (2017). *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

https://www.blendspace.com/lessons/uLdgFk_JB72ePQ/visual-journaling

https://westport.oneriverschool.com/nell-waters/event/march-break-camps/visual-journal-summer-2020-teen-1-2-2/

https://www.verbaltovisual.com/visual-journaling-for-sketchnoters-create-a-personal-playground/

https://yourvisualjournal.com/start-here-visual-journal/

https://suaidinmath.wordpress.com/2015/01/22/model-model-pembelajaran-dan-langkah-langkahnya/

https://yourvisualjournal.com/art-journal/

https://artfulhaven.com/how-to-start-an-art-journal/

https://mymodernmet.com/art-journal-ideas/

https://theartofeducation.edu/2018/07/10/how-to-get-your-students-to-enjoy-visual-journaling/

https://ally-twarog.weebly.com/uploads/5/5/4/0/5540177/visual_journal_lesson_plan.pdf

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X
Penulis: Monika Irayati, Saraswati Dewi, Mira Balya Amriasih
ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Unit
7

Aplikasi Seni dan Desain Dalam Kehidupan Sehari-Hari

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 7, diharapkan siswa dapat:

1. Menjelaskan konsep Design Thinking berdasarkan isu yang diamati.
2. Menguraikan tahapan berpikir kritis untuk mengatasi permasalahan.
3. Memberikan contoh implementasi berpikir kritis melalui pendekatan Design Thinking.
4. Mempresentasikan isu dan kondisi permasalahan yang ada di lingkungan sekitar.

Waktu total: 2 X 1 JP

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Menciptakan

- C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
- BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.

Berdampak

- D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.

- D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

Profil Pelajar Pancasila

Menelaah semua materi harapannya siswa dapat mengasah kemampuan **bernalar kritis**, mampu melihat segala sesuatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru.

Pelajar diharapkan juga bisa menjadi lebih **kreatif** dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut, menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Deskripsi

Pada Unit 7 ini siswa akan mempelajari konsep berpikir kritis guna mengenali dan memahami berbagai isu dan masalah yang ada di lingkungan sekitar dan mencari solusinya dengan pendekatan *Design Thinking*. Untuk menguasai materi ini, siswa dan guru dapat memilih pendekatan investigasi kelompok, pembelajaran berbasis masalah maupun pembelajaran berbasis proyek untuk dapat mengamati masalah dan mencari solusi melalui pendekatan seni rupa dan desain. Untuk mengukur kompetensi akan dilakukan melalui bentuk laporan tertulis dan presentasi dalam kelompok.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

a. Konsep *Design Thinking*

Design Thinking adalah suatu proses atau metode pola pikir untuk berempati terhadap permasalahan dan masalah yang berpusat pada manusia. *Design Thinking* meliputi proses-proses seperti analisis konteks, penemuan dan pembingkaian masalah, pembuatan ide dan solusi,

berpikir kreatif, membuat sketsa dan menggambar, membuat model dan membuat prototipe, menguji dan mengevaluasi.

Design Thinking sangat berguna dalam mengatasi masalah dengan melakukan *reframing* (menyusun ulang) masalah dengan cara-cara yang berpusat pada manusia, menciptakan banyak ide dalam *brainstorming* (bertukar pikiran) dan mengadopsi pendekatan langsung dalam pembuatan *prototype* (sketsa awal) dan *testing* (uji publik). *Design Thinking* juga melibatkan eksperimen yang sedang berjalan: membuat sketsa, membuat *prototype*, *testing*, dan mencoba berbagai konsep dan ide. Berikut tahapan *Design Thinking* yang dapat dilakukan oleh siswa:

a.1. Berempati

Tahap pertama dari proses *Design Thinking* yaitu pemahaman empatik tentang masalah yang dicoba untuk diselesaikan. Siswa diajak untuk mencari tahu lebih banyak tentang bidang yang menjadi perhatian dengan melalui cara pengamatan dan keterlibatan, agar siswa memperoleh pemahaman pribadi yang lebih jelas tentang masalah yang terjadi. Empati sangat penting untuk proses desain yang berpusat pada manusia dan empati memungkinkan pelajar untuk memikirkan desain yang berguna bagi kebutuhan pengguna.

a.2. Definisi

Pada tahapan definisi siswa akan mengumpulkan informasi yang telah dibuat dan dikumpulkan selama tahap berempati. Kemudian siswa dapat menganalisis pengamatan dan membuat sintesisnya untuk menentukan masalah inti yang telah diidentifikasi.

Tahap pendefinisian akan membantu siswa untuk mengumpulkan ide-ide hebat dalam membangun fitur, fungsi, dan elemen lain yang memungkinkan mereka untuk menyelesaikan masalah atau paling tidak, memungkinkan pengguna untuk menyelesaikan masalah sendiri dengan tingkat kesulitan minimal.

a.3. Ideasi

Selama tahap ketiga dari proses Design Thinking, siswa diajak siap untuk mulai menghasilkan ide. Para siswa dapat mulai diajak untuk "berpikir kreatif" *(thinking out of the box)* untuk mengidentifikasi solusi baru untuk pernyataan masalah yang dibuat, dan kita dapat mulai mencari cara alternatif untuk melihat masalah.

Ada ratusan teknik memberikan percikan-percikan ide seperti *Brainstorm* (dalam bahasa Indonesia curah gagasan adalah alat bantu yang digunakan untuk mengeluarkan ide dari setiap anggota tim yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis. Kunci sukses suatu sesi brainstorming adalah suasana bebas tanpa kritik untuk menggali ide kreatif demi mendapatkan solusi alternatif tanpa batas), Brain Write (bentuk dari curah gagasan dengan penambahan bentuk tertulis), Worst Possible Idea (salah satu bentuk pendekatan terbalik, dengan memberikan solusi-solusi yang terkesan buruk dan main-main, namun digunakan sebagai pemancing sehingga suasana lebih cair dan akhirnya dapat menemukan solusi yang baiknya) dan metode SCAMPER. **SCAMPER** merupakan singkatan dari substitute (pengganti), combine (kombinasi), adapt (beradaptasi), modify (modifikasi), put to another use, eliminate (menghilangkan), dan reverse (memutar/membalikkan).

Sesi Brainstorm dan Worst Possible Idea biasanya digunakan untuk merangsang pemikiran bebas dan untuk memperluas ruang masalah. Penting untuk mendapatkan sebanyak mungkin ide atau solusi masalah. Kita harus memilih beberapa teknik Ideation lainnya pada akhir fase Ideasi untuk membantu kita menyelidiki dan menguji ide-ide kita sehingga kita dapat menemukan cara terbaik untuk memecahkan masalah atau menyediakan elemen-elemen yang diperlukan untuk menghindarinya.

a.4. Prototipe

Para siswa akan menghasilkan tugas akhir versi sederhana atau disebut Prototipe. Prototipe dapat dibagikan dan diuji oleh siswa itu sendiri, dalam bentuk uji kelompok kecil, atau pada sekelompok kecil orang diluar lingkungan sekolah. Ini adalah fase eksperimental dan tujuannya adalah untuk mengidentifikasi solusi terbaik untuk setiap masalah yang

diidentifikasi dalam tiga tahap sebelumnya. Solusi diimplementasikan dalam prototipe dan satu per satu, mereka diselidiki dan diterima, diperbaiki dan diperiksa ulang atau dapat diterima maupun ditolak berdasarkan pengalaman pengguna.

Pada akhir tahap ini, siswa akan memiliki gagasan yang lebih baik tentang kendala yang melekat pada produk tugas akhir dan masalah yang ada serta memiliki pandangan yang lebih jelas tentang bagaimana pengguna yang sebenarnya akan berperilaku, berpikir dan rasakan ketika berinteraksi dengan proses bagian akhir produk.

a.5. Uji Publik

Desainer menguji produk lengkap secara teliti dan menyeluruh menggunakan solusi terbaik yang diidentifikasi selama fase pembuatan prototipe. Ini adalah tahap akhir dari design thinking, tetapi dalam proses berulang, hasil yang dihasilkan selama fase testing sering digunakan untuk mendefinisikan kembali satu atau lebih masalah dan memperjelas pengertian dan pemahaman pengguna, kondisi dan situasi saat penggunaan, bagaimana orang berpikir dan bereaksi, berperilaku dan merasakan serta berempati. Bahkan selama fase ini, perubahan dan penyempurnaan dilakukan untuk mendapatkan solusi masalah dan memperoleh pemahaman sedalam mungkin terhadap produk dan pengguna serta penggunaannya.

Melalui konsep ini, siswa akan mengenal teori berpikir kritis untuk menanggapi isu-isu yang dihadapi dalam kehidupannya. Beberapa contoh penggunaan bahan untuk diskusi kelompok dapat digunakan berbagai potongan ilustrasi dan pertanyaan pemantik berikut ini:

- Memaksimalkan efisiensi dalam bekerja.
- Mengambil keputusan dengan lebih baik.
- Memposisikan diri agar tetap objektif.
- Terbebas dari dogma, prasangka, dan asumsi yang tidak berdasar.
- Tidak mudah terprovokasi, terhindar dari hoax

Satu hal penting yang perlu diingat dalam berpikir kritis adalah...

Gambar 7.1. Berpikir vs. Berpikir Kritis

Materi pelatihan www.mariberbagiseni.com (2018)

b. Tahapan Berpikir Kritis Untuk Mengatasi Permasalahan

Kehadiran seni rupa menurut Feldman (1967) memiliki 3 fungsi dalam kehidupan manusia, yaitu:

1. Fungsi Individual, seni digunakan untuk kepentingan ungkapan rasa/emosi perorangan berupa tanggapan, internalisasi, respons hasil renungan seseorang terhadap lingkungannya.
2. Fungsi sosial kemasyarakatan, seni digunakan untuk kepentingan masyarakat luas seperti untuk penerangan, pendidikan, kesehatan, dan agama.
3. Fungsi fisik kebendaan, seni digunakan berkaitan dengan sentuhan keindahan pada berbagai benda keperluan manusia: arsitektur, interior bangunan, perabotan, serta benda-benda pakai lainnya.

Kehadiran seni dalam konteks kehidupan di masyarakat seharusnya membawa manfaat dan fungsi yang luas. Hal ini diperkuat pendapat Wisetrotomo (2020: 77) bahwa:

> …seni seharusnya memiliki multi fungsi. Seni tidak hanya menjadi ekspresi dunia batin yang tunggal dan soliter. Seni tak sekadar memuja artistik atau estetika dengan makna harfiah. Jika hanya itu, maka seni hanyalah produk yang dangkal dan tak berimplikasi pada nilai manfaat yang luas dan menggerakkan. Dimana kita semestinya meletakkan fungsi seni pada semua jalan kehidupan. Baik itu yang bersifat pragmatis, ekonomis, sosial, politis bahkan fungsi lintas iman. Fungsi lintas iman karena semestinya karya seni mampu menembus sekat-sekat agama, keyakinan, suku kelompok dan ras.

Berdasarkan dua pendapat di atas maka dapat disimpulkan bahwa kehadiran seni dalam konteks kehidupan manusia dapat berfungsi untuk mengatasi permasalahan yang dihadapi dengan *design thinking*. Secara skematis, tahapan design thinking disajikan pada gambar berikut:

Gambar 7.2. Latihan Berpikir Kritis 5 Metode 'Mengapa?"

Materi pelatihan www.mariberbagiseni.com (2018)

SEMAKIN TAHUN JAKARTA MENJADI SEMAKIN MACET.

MENGAPA?

MENGAPA?

MENGAPA?

MENGAPA?

MENGAPA?

ADAKAH USULAN SOLUSI?

Gambar 7.3. Diagram ilustrasi latihan berpikir kritis mengenai kemacetan Jakarta

Materi pelatihan www.mariberbagiseni.com (2018)

Gambar 7. 4. Suasana kesulitan yang dihadapi oleh penyandang disabilitas fisik untuk menyeberang jalan melalui tangga penyeberangan.

www.apahabar.com (2018)

Beberapa contoh permasalahan yang ada di sekitar kita, contoh di atas dapat menjadi landasan berpikir kiritis sebagai pengantar ke pokok bahasan selanjutnya tentang *Design Thinking*. Permasalahan dalam contoh di atas berupa kemacetan lalu lintas dan prasarana umum yang didesain tidak inklusif bagi orang-orang dengan kebutuhan khusus.

c. Implementasi Berpikir Kritis Melalui Pendekatan *Design Thinking*

Eksistensi kegiatan berkesenian selain sebagai wahana ekspresi, juga dapat digunakan sebagai instrumentasi dalam kehidupan. Maksud konsep instrumentasi menunjukan bahwa seni sebagai alat atau media untuk mencapai tujuan tertentu.

Dalam konteks ini, keberadaan seni dan desain dapat difungsikan sebagai alat untuk membantu manusia dalam mengatasi berbagai masalah dalam kehidupannya. Melalui implementasi konsep ini,

diharapkan siswa memiliki pengalaman belajar sekaligus refleksi diri secara langsung. Hal ini perlu dilakukan dengan tujuan agar siswa memiliki wawasan dan pengalaman dalam:

- Belajar mengenali serta memahami perasaan, nilai-nilai, dan pemikiran dalam diri.
- Membuat seseorang lebih mudah menerima ekspresi yang berbeda dari diri sendiri.
- Dapat berempati dengan apa yang dirasakan oleh orang lain.
- Belajar mengapresiasi proses dan menghargai hasil karya orang lain.

Untuk itu, guru diharapkan juga dapat mencari berbagai bahan mengenai pendekatan seni rupa dan desain yang memudahkan hidup manusia, atau dapat menggunakan contoh-contoh dibawah ini:

Bandingkan ini (1):

KEPADA SELURUH PENGENDARA YANG MELINTAS MOHON BERHATI-HATI DAN KURANGI KECEPATAN KENDARAAN ANDA. 20 METER DI DEPAN ANDA ADA SEKOLAH. BANYAK ANAK-ANAK YANG MENYEBERANG JALAN.

Dengan ini (1):

Bandingkan ini (2):

JUAL HANDPHONE TOUCHSCREEN TIPIS. 128 ATAU 256 GB. APLIKASI BANYAK, ADA SENSOR FINGERPRINT, BISA DENGAR LAGU. UKURAN PAS DIGENGGAM TANGAN. BISA MAIN GAME. KAMERA BAGUS, KAMERA DEPAN JUGA BAGUS. BISA FB, INSTAGRAM, TWITTER. KALAU BELI DAPAT HEADSET.

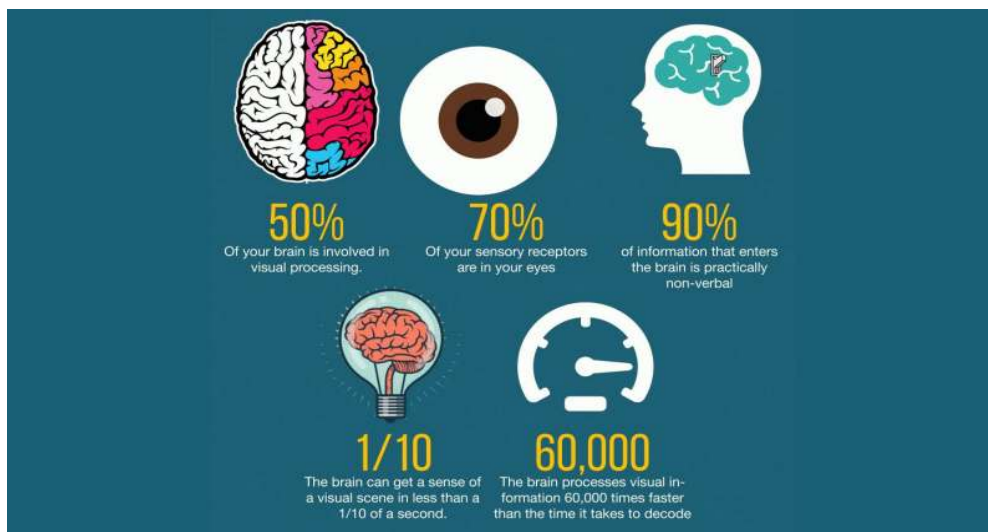
Dengan ini (2):

Gambar 7.5. Perbandingan iklan tulisan dengan iklan visual.

Materi pelatihan www.mariberbagiseni.com, https://www.phonearena.com/news/Theres-iPhone-and-then-theres-everything-else-says-Apple-in-response-to-Samsung-Galaxy-S-4-unveiling_id40945, (2013)

Berbagai benda yang kita pakai sehari-hari mengandalkan unsur seni rupa dan desain yang sangat kental, contohnya pada uang kertas, dapat dibedakan dengan indra penglihatan, indra peraba (ukuran dan kontur permukaan) serta berbagai pengaturan lain yang bisa diamati menggunakan sensor khusus (seperti *barcode*, hologram dan tembus cahaya).

Gambar 7.6. Desain uang kertas Indonesia

https://www.infoperbankan.com/umum/mata-uang-baru-indonesia-2017-terdiri-dari-11-nominal.html (2017)

Gambar 7.7. Ilustrasi cara kerja otak manusia dalam memproses informasi visual

https://thenextscoop.com/effective-visual-content-marketing-plan-for-your-business/

Seni

dapat mencairkan ketegangan,
menyampaikan pesan dengan lebih efektif,
dan menawarkan cara-cara baru dalam berdialog.

Gambar 7.8. Seni Rupa sebagai alat visual yang paling mudah diterima otak manusia

Materi pelatihan www.mariberbagiseni.com (2018)

d. Mempresentasikan Isu dan Kondisi Permasalahan di Lingkungan Sekitar.

Sejalan dengan salah satu keterampilan pembelajaran abad ke 21 mengenai keterampilan komunikasi, maka pada bagian ini siswa diberi pengalaman untuk mengkomunikasikan temuannya terkait implementasi konsep *Design Thinking* terhadap isu dan kondisi di lingkungan sekitarnya.

Gambar 7.9. Permasalahan warga yang kurang mampu menaati peraturan saat menikmati karya seni hingga malah merusak karya tersebut.

https://hai.grid.id/read/07673287/4-hal-yang-harus-kamu-lakukan-di-museum-seni-supaya-nggak-malu-maluin?page=all (2018)

Salah satu masalah ketidakpedulian masyarakat terhadap lingkungan sekitarnya yaitu bentuk apresiasi terhadap karya seni yang sedang dipamerkan. Sebagai contoh yaitu pada peristiwa yang terjadi terhadap karya seni Yayoi Kusuma yang dipamerkan di Museum Macan. Antusiasme berlebih dengan menyentuh karya tersebut menimbulkan kerusakan terhadap karya tersebut.

Analisis Masalah

Analisis permasalahan yang terjadi dan temukan potensi solusi dengan pendekatan seni rupa dan desainnya. Siswa dapat dipantik pemikirannya dengan melakukan berbagai alternatif kegiatan untuk memecahkan solusi. Siswa mengusulkan sebuah permasalahan yang dilihatnya dalam kehidupan sehari-hari dan membuat asumsi pendekatan seni dan desain yang akan digunakan untuk memecahkan masalah tersebut.

2. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

a. Persiapan Mengajar:

- Guru melaksanakan apersepsi
- Guru menyampaikan tujuan pembelajaran
- Untuk memantik diskusi, guru menyampaikan pertanyaan-pertanyaan pemantik

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

- Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis masalah berdasarkan konsep Design Thinking dengan tahapan sebagai berikut:

  b.1. Tahap 1 mengidentifikasi topik masalah serta mengatur ke dalam kelompok berdiskusi.

  - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar yang memantik diskusi dan berpikir kritis tentang peran seni rupa dan desain sebagai salah satu cara untuk memecahkan masalah.

- Siswa berkelompok sesuai dengan topik yang dipilih.

Tahap 2 merencanakan tugas yang akan dipelajari

- Guru membantu siswa untuk merencanakan tugas yang akan dipelajari, yaitu memandu mempelajari topik-topik yang sudah dipilih siswa.
- Guru membagi siswa ke dalam kelompok kecil yang berisi 5-8 orang guna mempermudah sesi diskusi dan kerja kelompok.

Tahap 3 menentukan berbagai alternatif solusi untuk pemecahan masalah.

- Guru menampilkan masing-masing topik terkait dengan teks eksplanasi.
- Siswa menentukan alternatif pemecahan masalah secara berkelompok berdasarkan topik yang sudah dipilih.

Tahap 4 menyiapkan laporan akhir.

- Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menyiapkan laporan akhir/ menyusun teks eksplanasi berdasarkan topik yang sudah diinvestigasi.
- Siswa menyusun laporan berdasarkan hasil investigasi.

Tahap 5 mempresentasikan laporan akhir.

- Guru memandu siswa untuk melaksanakan presentasi laporan akhir/hasil menyusun teks eksplanasi secara berkelompok.

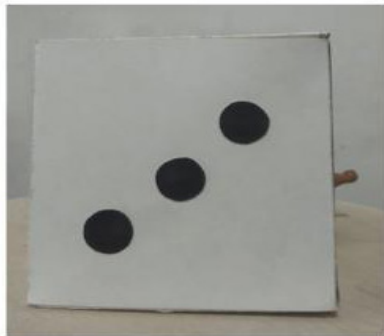
Tahap 6 evaluasi.

- Guru memandu proses evaluasi yaitu pemberian umpan balik antar kelompok.

c. Kegiatan Akhir

- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran
- Menyimpulkan materi pembelajaran
- Tindak lanjut

Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Kegiatan alternatif dilakukan jika kegiatan yang dilaksanakan di kelas belum dirasa memadai dapat melakukan aktivitas *Still Life Drawing* atau menggambar suasana yang terjadi (menggambar ilustrasi). Kegiatan ini diharapkan dapat membantu siswa untuk belajar memahami berbagai sudut pandang (*over view*). Dengan refleksi terhadap kegiatan menggambar dengan berbagai sudut pandang, diharapkan dapat membuka pikiran siswa mengenai cara menghargai keberagaman sudut pandang dan perbedaan pendapat, bahwa melihat suatu hal tidak hanya dari satu sudut pandang, namun dapat melihat permasalahan dari berbagai sudut pandang.

Gambar 7.10. Kegiatan pembelajaran alternatif *Still Life Drawing*

Materi pelatihan www.mariberbagiseni.com (2018)

Gambar dadu di kiri yang menutupi benda di belakangnya, membuat siswa tidak bisa mengetahui dengan pasti benda apa yang ada di belakangnya, sementara dari posisi sebaliknya, siswa lainnya tidak dapat melihat kotak putih itu sebagai dadu, dari diskusi kelompok diharapkan

tercetus diskusi antara anak yang memakai asumsi pribadi dan anak yang mengandalkan pencarian fakta, benda apakah yang sebenarnya ada di balik benda di depannya.

Atau dapat juga menggunakan alternatif ilustrasi yang lebih sederhana seperti ini:

Gambar 7.11 Hewan apakah ini? Jelaskan sudut pandang dan alasanmu!

https://www.the-sun.com/news/1130008/baby-goat-optical-illusion-kookaburra-photo/ (2020)

Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas. Cobalah untuk menjawab pertanyaan di bawah ini:

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?

- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu perhatikan sebagai guru?

Penilaian

Prosedur Tes : Asesmen harian

Jenis Tes : Tertulis dan Diskusi

Bentuk Tes : Presentasi dan Diskusi Kelompok

Instrumen Tes :

Pertanyaan ini dapat digunakan untuk bahan penilaian:

Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas

- Jelaskan konsep *Design Thinking* menurutmu!
- Uraikan tahapan berpikir kritis untuk mengatasi permasalahan yang ada di sekitarmu!
- Berikan contoh implementasi berpikir kritis melalui pendekatan *Design Thinking!*
- Presentasikanlah isu dan kondisi permasalahan yang ada di lingkungan sekitarmu.

Kriteria penilaian:

Penilaian berdasarkan pemahaman siswa terhadap pokok bahasan.

Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Tujuan Pembelajaran :
Mendefinisikan isu dan permasalahan yang ada di sekitar

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Sebelum mengisi lembar kerja di bawah ini, coba kamu catat beberapa isu-isu yang sedang aktual saat ini
2. Berdasarkan isu-isu yang sudah tercatat, silahkan ajukan solusi dan tahapan yang dapat dilakukan dengan cara melengkapi data berikut ini

Gambar 7.12. Mind Mapping Software Selection

Sumber: https://www.predictiveanalyticstoday.com/what-is-mind-mapping-software/ (2013)

No	Isu-isu Aktual	Asumsi solusi yang ditawarkan	Tahapan berpikir kritis yang akan dilakukan
1.	Sampah	Membuat poster	
2.			
3.			
4.			
5.			
6.			
7.			
8.			
9.			
10.			

Referensi:

Feldman, E. B. (1967). *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.

Wisetrotomo, S. (2020). *Ombak Perubahan, Problem Sekitar Fungsi Seni dan Kritik Kebudayaan*. Yogyakarta: Penerbit Nyala.

Dampak Seni Dalam Masyarakat, Koalisi Seni Indonesia, Jakarta, 2018.

http://sixsigmaindonesia.com/category/lean-six-sigma/

https://www.brainpickings.org/2014/01/29/carol-dweck-mindset/

https://www.un.org/esa/socdev/rwss/2016/full-report.pdf

https://www.nurturedevelopment.org/asset-based-community-development/#:~:text=Asset%20Based%20Community%20Development%20builds,on%20identifying%20and%20servicing%20needs.

https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/upaya-mengakselerasi-pemerataan-pendidikan-di-indonesia

https://www.merdeka.com/jatim/macam-macam-seni-serta-fungsinya-dalam-kehidupan-sehari-hari-anda-wajib-tahu-kln.html

https://guruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/membudayakan-seni-dalam-kehidupan-sehari-hari/

https://belajargiat.id/seni/

https://medicine-man.net/2017/11/07/how-does-design-effect-our-lives/

https://www.business2community.com/web-design/how-design-impacts-your-daily-life-02140797

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X
Penulis: Monika Irayati, Saraswati Dewi, Mira Balya Amriasih
ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Unit 8

Membuat Mockup/ Prototipe/Sketsa

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 8, diharapkan siswa dapat:

1. Menyusun konsep berkarya berdasarkan isu-isu yang dihadapi dengan menggunakan konsep dan tahapan *Design Thinking.*
2. Menguraikan implementasi tahapan *Design Thinking* (berempati, definisi, Ideasi, Prototipe dan Uji Publik) dalam proses pembuatan mockup/prototipe/sketsa awal.
3. Merancang mockup/prototipe/ sketsa awal berdasarkan isu-isu yang dipilih untuk diatasi melalui penerapan *Design Thinking.*

Waktu total: 2 X 1 JP

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Menciptakan

- C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
- C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.
- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
- BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.

Berdampak

- D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.

- D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

Profil Pelajar Pancasila

Menelaah semua materi harapannya siswa dapat mengasah kemampuan **bernalar kritis**, mampu melihat segala sesuatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru.

Pelajar diharapkan juga bisa menjadi lebih **kreatif** dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut, menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Deskripsi

Pada Unit 8 ini siswa akan melanjuti proses belajar dengan konsep *Design Thinking* dan masuk ke dalam tahapan membuat prototipe dan melakukan uji publik. Untuk menguasai materi ini, siswa dan guru dapat memilih pendekatan investigasi perorangan dalam mengeksplorasi konsep dan mempresentasikan hasil karya kepada publik. Untuk mengukur dampak karya bagi publik, akan dilakukan tes tertulis dalam bentuk kuesioner dan laporan proses yang telah didokumentasikan dalam Jurnal Visual.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

a. Implementasi Tahapan *Design Thinking* dalam Proses Pembuatan Mockup/Prototipe/Sketsa

Pada tahap ini, guru memfasilitasi dan membimbing siswa untuk mengimplementasikan konsep dan tahapan *Design Thinking* dalam

menghadapi isu-isu aktual yang dipilih oleh siswa. Secara terstruktur, siswa menyusun rumusan dari tahapan-tahapan *Design Thinking* berdasarkan masalah yang akan diatasinya di bawah bimbingan guru. Siswa akan mencatat prosesnya dalam laporan tertulis.

b. Praktek Pembuatan Mockup/Prototipe/Sketsa

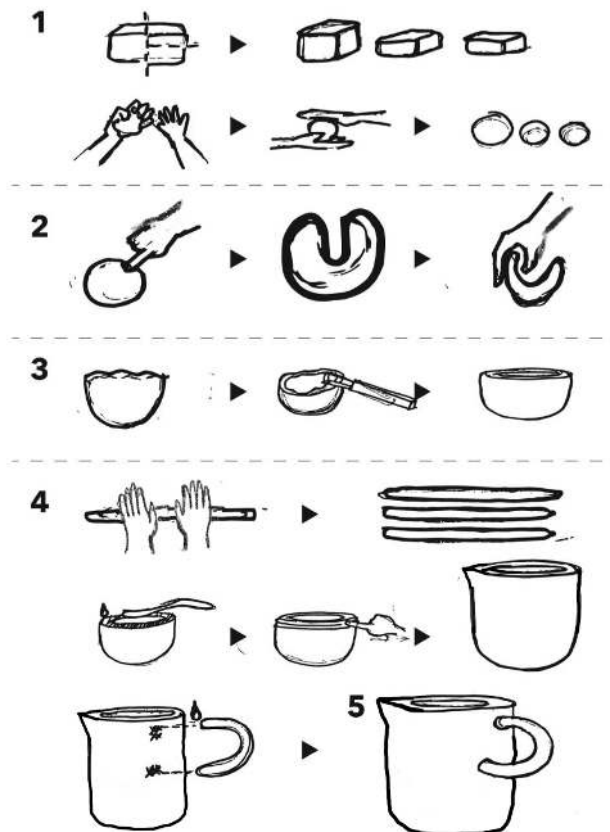
Praktek pembuatan mockup/prototipe/sketsa dilakukan berdasarkan dokumen laporan tertulis yang sudah dilakukan sebelumnya. Pada bagian ini para siswa akan memperoleh pengalaman belajar secara konkret. Pendekatan membuat sketsa dapat dilihat di beberapa sumber bacaan berikut ini:

b.1. Sketsa

Sketsa adalah gambar yang bersifat cepat yang menampilkan garis-garis besarnya saja, yang tidak dimaksudkan sebagai hasil akhir dari suatu karya. Sketsa juga dapat diartikan sebagai rancangan, denah, bagan dan semacamnya. Pembuatan sketsa tergolong murah dan cepat, sehingga segera mendapatkan umpan balik dari hasil uji publik.

Gambar 8.1 Sketsa atau mock-up dengan menggunakan gambar atau ilustrasi.
Karya koleksi www.ganara.art (2021)

b.2. Storyboard

Storyboard adalah suatu sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita, dengan *storyboard* maka pembuat cerita dapat menyampaikan ide cerita secara lebih mudah kepada orang lain. Storyboard juga dapat di artikan sebagai naskah yang disajikan dalam bentuk sketsa gambar yang berurutan, berguna untuk memudahkan pembuatan alur cerita maupun pengambilan gambar.

Gambar 8.2. Sketsa atau mock-up dengan menggunakan gambar atau ilustrasi.

Karya koleksi www.ganara.art (2021)

b.3. Prototipe 1:1

Prototipe dengan skala 1 banding 1 merupakan model yang dibuat menyerupai hasil akhirnya, dengan ukuran, bentuk dan bahan yang sudah menyerupai, namun dikategorikan sebagai prototipe awal

karena masih terbukanya ruang untuk perbaikan jika dirasa masih ada yang kurang saat uji coba publik. Setelah membuat sketsa dan storyboard, siswa dapat membuat prototipe final ini.

Gambar 8.3. Sketsa atau mock-up dengan menggunakan gambar atau ilustrasi.
Karya koleksi www.ganara.art (2021)

c. Uji Publik

Kegiatan uji publik akan dilakukan setelah laporan tertulis dan praktik telah diselesaikan oleh siswa. Pada sesi ini mereka dilatih untuk berpikir kritis dan berkomunikasi kepada publik. Namun pada unit pembelajaran 8 ini siswa hanya diperkenalkan dengan beberapa pendekatan uji publik yang detail pelaksanaannya pada Unit Pembelajaran 10 dan saat Ujian Akhir Semester Genap Kelas X.

2. Langkah-langkah kegiatan pembelajaran

a. Persiapan Mengajar:

a. 1. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menampilkan presentasi *PowerPoint*/menuliskan di papan tulis/

memberikan fotokopi materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.

a.2. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan terkait dengan materi yang akan diberikan kepada siswa melalui buku maupun internet (Misalnya: Google, Pinterest, Youtube) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.

a.3. Guru menyiapkan pertanyaan pemantik diskusi.

a.4. Guru menyiapkan karya sebagai contoh.

b. Kegiatan Mengajar di Kelas

Kegiatan pembelajaran dapat menggunakan model pembelajaran berbasis masalah maupun pembelajaran berbasis proyek. Guru dapat memilih model-model yang relevan dengan materi di Unit 8 ini. Salah satu model pembelajaran yang dapat digunakan adalah pembelajaran berbasis Proyek.

Menurut Rais dalam Lestari (2015) langkah-langkah model pembelajaran **Project Based Learning** adalah sebagai berikut:

1. Membuka pelajaran dengan suatu pertanyaan menantang (*start with the big question*)
2. Merencanakan proyek (*design a plan for the project*)
3. Menyusun jadwal aktivitas (*create a schedule*)
4. Mengawasi jalannya proyek (*monitor the students and the progress of the project*)
5. Penilaian terhadap produk yang dihasilkan (*assess the outcome*)
6. Evaluasi (evaluate the experience).

Sejalan dengan langkah-langkah di atas maka tahapan pembelajaran dilakukan dengan tahapan:

1. Penentuan pertanyaan mendasar (*start with essential question*)

   Guru mengajukan pertanyaan esensial yang bersifat terbuka, provokatif, menantang, membutuhkan keterampilan berpikir tingkat tinggi, dan terkait dengan kehidupan siswa.

2. Menyusun perencanaan proyek (*design project*)

   Guru dan siswa menyusun perencanaan proyek secara kolaboratif untuk membuat maket/prototipe/sketsa dengan cara menyusun: aturan main, pemilihan kegiatan untuk menjawab pertanyaan penting dengan cara mengintegrasikan materi, alat dan bahan yang dapat digunakan untuk penyelesaian proyek.

3. Menyusun jadwal (*create schedule*)

   Guru dan siswa menyusun jadwal kegiatan dalam menyelesaikan proyek sebagai bahan monitoring kemajuan belajar dengan tahapan antara lain: membuat jadwal untuk menyelesaikan proyek, menentukan batas waktu penyelesaian proyek, mengajak siswa agar merencanakan cara yang baru, membimbing siswa membuat proyek, dan meminta siswa untuk membuat penjelasan tentang cara pemilihan waktu.

4. Mengawasi siswa dan kemajuan proyek (monitoring the students and progress of project)
   - Guru memantau kegiatan siswa selama menyelesaikan proyek.
   - Guru memfasilitasi siswa selama praktik sehingga berperan menjadi mentor bagi aktivitas siswa.
   - Untuk merekam kegiatan siswa, guru menyusun rubrik pemantauan.

5. Penilaian hasil (assess the outcome)
   - Guru mengevaluasi capaian dalam pembuatan maket/ prototipe/sketsa yang dibuat siswa.
   - Guru memberi umpan balik terkait tingkat pemahaman yang sudah dicapai siswa.
   - Guru membantu siswa dalam menyusun strategi pembelajaran berikutnya.
   - Guru mengadakan penilaian produk melalui presentasi masing-masing kelompok secara bergantian.

6. Evaluasi Pengalaman (*evaluation the experience*)
   - Guru dan siswa melakukan refleksi terhadap kegiatan dan

hasil proyek pembuatan maket/prototipe/sketsa.

- Siswa diminta untuk mengungkapkan perasaan dan pengalamannya selama menyelesaikan proyek.
- Guru dan siswa berdiskusi dalam rangka memperbaiki kinerja selama proses pembelajaran agar ditemukan suatu temuan baru untuk menjawab permasalahan yang diajukan.

3. Kegiatan Akhir

- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran
- Menyimpulkan materi pembelajaran
- Tindak lanjut

Kegiatan Alternatif

Kegiatan alternatif yang dapat dilakukan jikalau kegiatan yang dilaksanakan di kelas tidak terlaksana adalah dengan membuat diskusi kelompok di luar ruangan dengan memperhatikan lingkungan sekitar agar lebih dekat dan mudah mengamati masalah yang diangkat.

Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan belajar mengajar di kelas. Cobalah untuk menjawab pertanyaan di bawah ini:

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru paling berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu perhatikan sebagai guru?

Asesmen

Prosedur Tes : Tugas Ujian Tengah Semester

Jenis Tes : Tertulis, kerja praktek dan presentasi

Bentuk Tes : Presentasi dan Diskusi Kelompok

Instrumen Tes :

Penilaian yang dilakukan dapat menggunakan contoh pertanyaan-pertanyaan di bawah ini:

1. Uraikan tahapan *Design Thinking* dengan tepat.
2. Susunlah konsep berkarya berdasarkan isu-isu yang dihadapi dengan menggunakan konsep dan tahapan *Design Thinking*.
3. Uraikan implementasi tahapan *Design Thinking* dalam proses pembuatan maket/prototipe/sketsa dalam menghadapi isu-isu yang dipilih.
4. Buatlah rancangan maket/prototipe/sketsa berdasarkan isu-isu yang dipilih untuk diatasi melalui penerapan *Design Thinking*

Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Nama Siswa : ……………………………………

Kelas : ……………………………………

Tema : ……………………………………

Tujuan Pembelajaran : Menerapkan konsep *Design Thinking* dalam menanggapi isu-isu yang dihadapi siswa.

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Sebelum mengisi lembar kerja di bawah ini, coba kamu catat beberapa isu-isu yang sedang aktual saat ini.

2. Berdasarkan isu-isu yang sudah tercatat, silahkan pilih salah satu isu untuk diatasi dengan pendekatan *Design Thinking* dengan cara melengkapi data berikut ini:
3. Isu/permasalahan: ....

No	Tahapan Design Thinking	Deskripsi kegiatan/solusi	Gambar/sketsa
1.	Berempati		
2.	Definisi		
3.	Ideasi		
4.	Prototipe		
5.	dan Uji Publik		

Berdasarkan tahapan pada poin 3 di atas, rancanglah maket/prototipe/sketsa.

Format Penilaian Presentasi

No	Aspek Penilaian	HASIL			Keterangan
		Kurang	Sedang	Baik	
1.	Kesesuain dengan isu yang dipilih				
2.	Kesesuaian dengan langkah *Design Thinking*				
3.	Kejelasan materi yang disampaikan				
4.	Sistematika materi berdasarkan DT				

Format Penilaian Praktek Membuat Prototipe

No	Aspek Penilaian	HASIL			Keterangan
		Kurang	Sedang	Baik	
1.	Kesesuain dengan isu yang dipilih*				
2.	Kesesuaian dengan pendekatan *Design Thinking*				
3.	Keindahan				
4.	Keselarasan antara tujuan/ pesan/ ide dengan tampilan				
5.	Konsep Rencana uji publik				

Kriteria penilaian

1. Orisinalitas ide dari prototipe
2. Prototipe tersebut tepat sasaran
3. Prototipe tersebut dapat diimplementasikan dengan baik.

Referensi:

5 Stages in the Design Thinking Process

https://sis.binus.ac.id/2019/04/09/prototyping-strategies/

https://lancangkuning.com/post/13386/tahapan-pembuatan-prototype-produk-atau-jasa-secara-umum.html

https://tedas.id/pendidikan/publik/pengertian-prototype/

**KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI
REPUBLIK INDONESIA, 2021**
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X
Penulis: Monika Irayati, Saraswati Dewi, Mira Balya Amriasih
ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Unit
9

Model Pembelajaran Seni Terpadu

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 9, diharapkan siswa dapat:

1. Mendefinisikan seni terpadu melalui kegiatan tanya jawab.
2. Menjelaskan tujuan pembelajaran terpadu melalui berkarya seni.
3. Menjelaskan konsep pembelajaran seni terpadu *connected, webbed, integreted.*
4. Menganalisis karya seni rupa dengan menggunakan disiplin ilmu lain yang relevan.
5. Menghubungkan isu dengan disiplin ilmu lain melalui karya seni terpadu.

Waktu total: 1 X 1 JP

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya era.
- A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Profil Pelajar Pancasila

Menelaah semua materi harapannya siswa dapat mengasah kemampuan **bernalar kritis**, mampu melihat segala sesuatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru.

Pelajar diharapkan juga bisa menjadi lebih **kreatif** dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut, menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Deskripsi

Pada Unit 9 ini siswa akan mempelajari konsep model pembelajaran seni terpadu yang meliputi: definisi, tujuan, menganalisis dan menghubungkan karya seni dengan disiplin ilmu lainnya. Untuk menguasai materi ini, siswa dan guru dapat memilih pendekatan investigasi kelompok untuk mengeksplorasi materi fakta, konsep, prinsip dan prosedur tentang implementasi pembelajaran seni terpadu. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui tes tertulis dalam bentuk esai dan laporan analisis karya seni yang telah dikumpulkan/ didokumentasikan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

a. Definisi Seni Terpadu

Seni terpadu menekankan pada hubungan antara dua atau lebih bidang keilmuan yang berbeda melalui pendekatan tematik.

b. Tujuan Implementasi Seni Terpadu

- Membantu siswa untuk menghubungkan pengetahuannya dengan dunia luar.
- Membantu siswa dalam mentransfer pembelajarannya tentang seni ke banyak mata pelajaran lainnya.
- Membantu dalam mempercepat dan memfasilitasi proses pembelajaran.

c. Konsep dan Model Pembelajaran Seni Terpadu

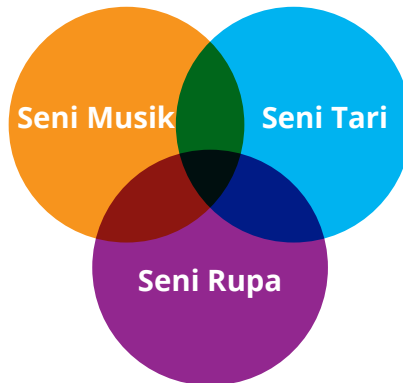
- **Model Pembelajaran Terpadu dalam Rumpun Pendidikan Seni Terkait (*conected*)**

  Model pembelajaran terkait merupakan model pembelajaran terpadu yang paling sederhana, karena hanya menekankan hubungan matra substansial yang ada dalam suatu bidang studi. Model pembelajaran seni rupa terkait adalah upaya untuk memadukan berbagai materi dan sub materi yang terdapat dalam Pendidikan Seni Rupa.

Konsep model pembelajaran seni rupa terkait
Sumber: (Kamaril: 1999: 6.36)

Sumber: slideshare.net/Saeful_4H13 (2011)

- **Model Pembelajaran Terpadu dalam Rumpun Pendidikan Seni Terjala (*webbed*)**

  Seni rupa, seni musik dan seni tari dan seni teater merupakan satu rumpun pendidikan seni. Pelaksanaan pembelajaran model terjala dapat dilaksanakan secara terpadu, dengan memadukan seluruh atau sebagian dari bidang studi yang ada dalam satu rumpun.

Model Pembelajaran Terjala Intra/Antar Bidang Seni

Sumber: slideshare.net/Saeful_4H13 (2011)

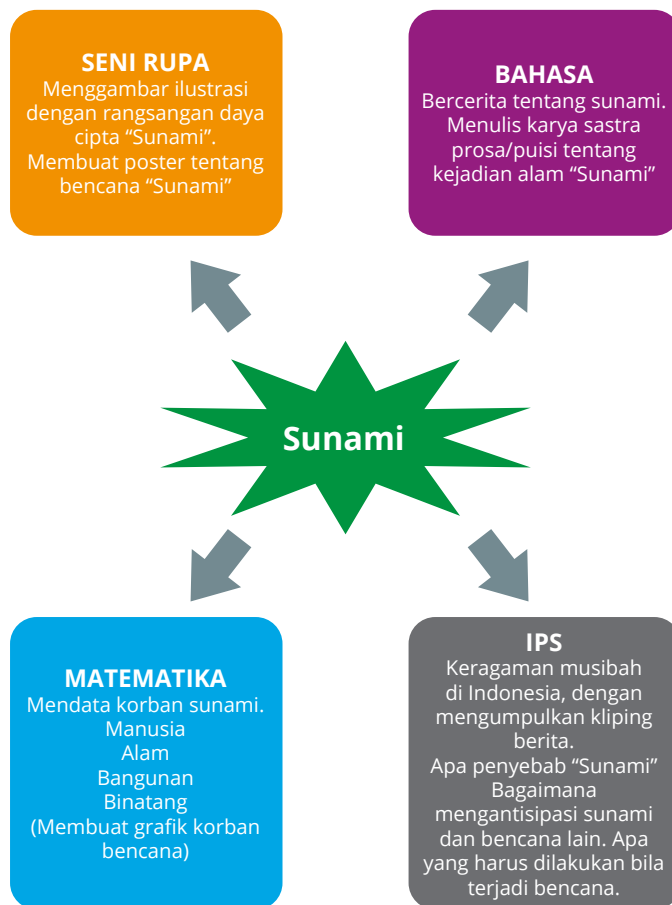
Keterjalan Intra/Antar Bidang Seni
(Alternatif I)

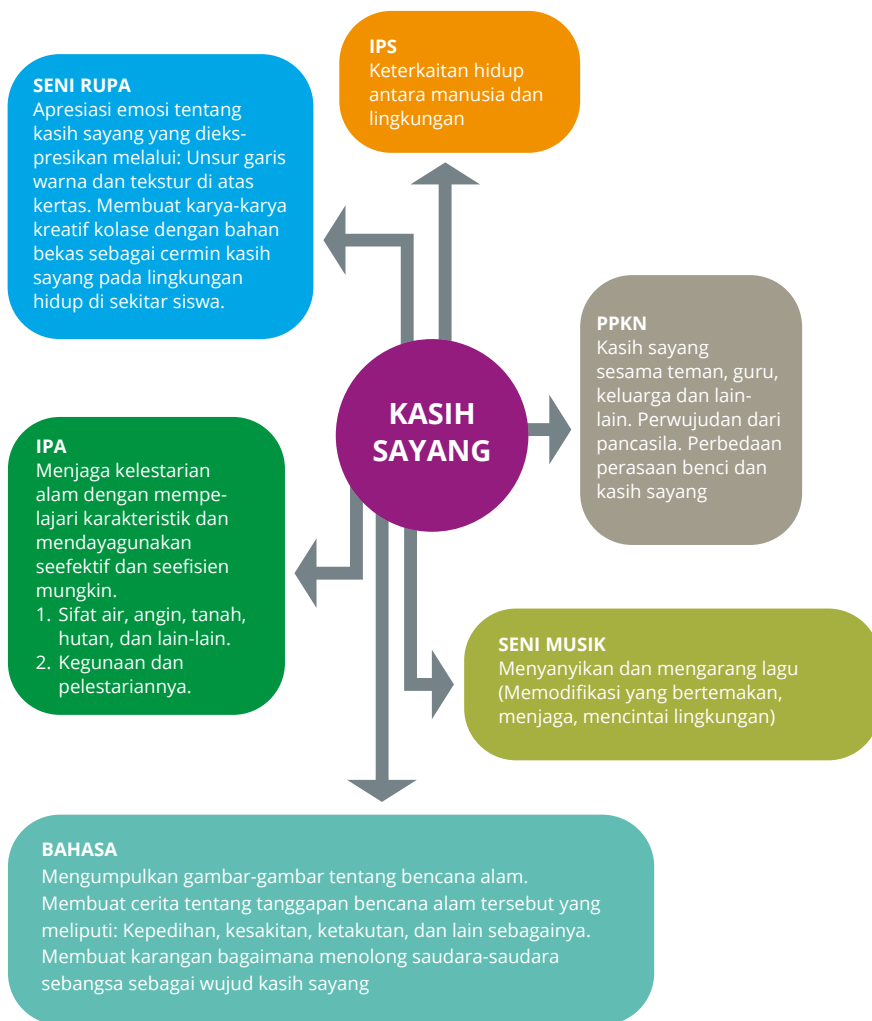
Sumber: slideshare.net/Saeful_4H13 (2011)

Keterjalan Intra/Antar Bidang Seni
(Alternatif 2)

Sumber: slideshare.net/Saeful_4H13 (2011)

- **Model Pembelajaran Terpadu dalam Rumpun Pendidikan Seni Penuh (*integreted*)**

  Model pembelajaran terpadu dapat terjadi inter bidang seni dengan bidang studi lain yang ada di sekolah. Seperti keterpaduan yang terjadi antara bidang studi seni dengan bidang studi IPA. Matematika, IPS, Bahasa, Agama dan yang lainnya.

Keterjalaan Inter Bidang Studi
Alternatif 1

Sumber: slideshare.net/Saeful_4H13 (2011)

Keterjalaan Inter Bidang Studi
Alternatif 2

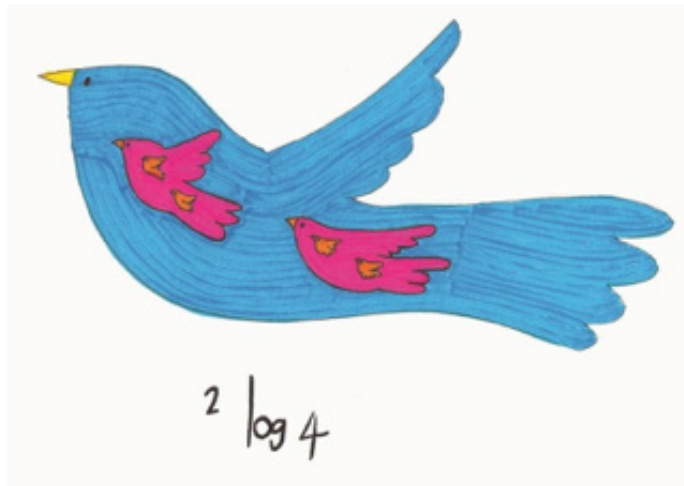
Sumber: slideshare.net/Saeful_4H13 (2011)

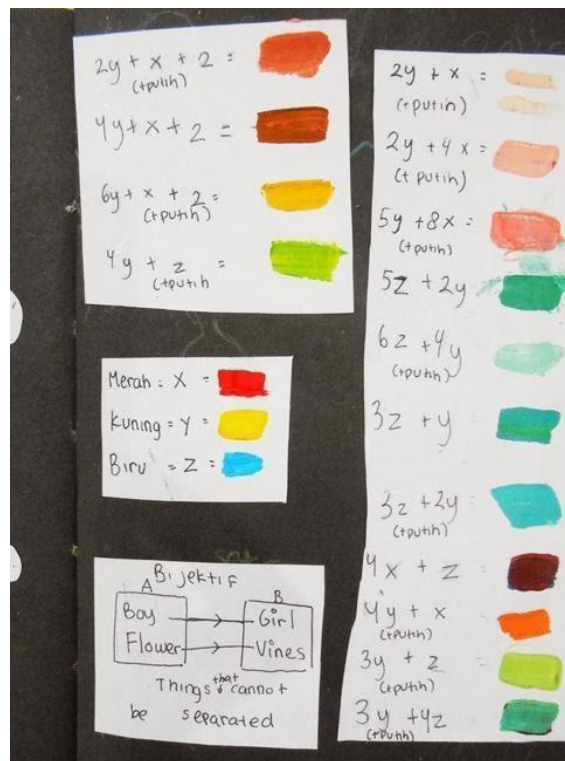
d. Contoh Karya Seni Terpadu

Gambar 9.1. Contoh Karya Seni Terpadu dalam rumpun pendidikan seni (terjala) yang memadukan seni rupa, seni tari dan seni teater dalam jenis karya Performance Art, karya seniman Melati Suryadarmo berjudul “I AM A GHOST IN MY OWN HOUSE”.

Sumber: Indoartnow/Melati Suryadarmo (2012)

Gambar 9.2. Contoh Karya Seni Terpadu dalam rumpun pendidikan seni (terjala) yang memadukan seni rupa, seni musik dan seni teater dalam jenis karya Installation Art, karya seniman Jompet Kuswidananto berjudul “GRAND PARADE”.

Sumber: Indoartnow/Jompet Kuswidananto (2014)

Gambar 9.3. Contoh model pembelajaran terpadu penuh yang memadukan seni rupa dengan matematika berdasarkan soal alogaritma.

Sumber: Erudio School of Art/Serrum (2012)

Gambar 9.4. Contoh model pembelajaran terpadu penuh yang memadukan seni rupa dengan matematika berdasarkan rumus persamaan Linear.

Sumber: Erudio School of Art/Serrum (2012)

e. Menganalisis karya seni rupa dengan model pembelajaran terpadu.

Sebuah proses atau produk karya seni biasanya berkaitan dengan disiplin ilmu lainnya. Dalam proses pembuatan karya seni batik misalnya, proses pewarnaan kain batik berkaitan dengan ilmu kimia. Sebagai contoh, untuk menghasilkan warna biru dengan menggunakan Napthol maka dapat diperoleh dari pencampuran Napthol AS dangan garam Biru BB. Selain itu juga dapat berkaitan dengan ilmu sosial, geografi dan sejarah karena kita perlu mempelajari dimana batik ini dibuat saat dalam proses meriset dan mendesain batik.

Silahkan cari contoh kasus lainnya mengenai keterhubungan antara bidang seni rupa dengan ilmu lainnya!

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

1. Guru melaksanakan apersepsi.
2. Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.
3. Untuk memantik diskusi melalui pertanyaan pemantik. Contoh:
    - Apa saja mata pelajaran favorit siswa?
    - Bagaimana cara kalian belajar bermacam-macam mata pelajaran?
    - Apakah siswa mengetahui seni terpadu?
    - Adakah yang dapat memberikan contoh karya seni terpadu?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran seni terpadu dengan tahapan:

1. Tahap 1 mengidentifikasi proses pembuatan karya siswa.
    - Guru menjelaskan tujuan pembelajaran, menampilkan gambar yang berhubungan dengan konsep pembelajaran seni terpadu *connected, webbed, integrated.*
    - Siswa mempresentasikan proses pembuatan karyanya.

2. Tahap 2 merencanakan tugas yang akan dipelajari.
    - Guru membantu siswa untuk mengidentifikasikan keterpaduan proses berkarya siswa dengan keilmuan yang lain.
    - Siswa mendeskripsikan proses pembuatan karyanya.
3. Tahap 3 menganalisis.
    - Siswa menganalisis keterpaduan seni dengan kelimuan yang lain dari proses bekarya yang sudah dilakukan.
    - Guru mendampingi proses analisis.
4. Tahap 4 menyiapkan laporan akhir.
    - Guru memberikan instruksi kepada siswa untuk menyiapkan laporan akhir berdasarkan hasil analisis.
    - Siswa menyusun laporan bedasarkan hasil analisis
5. Tahap 5 mempresentasikan laporan akhir.
    - Guru memandu siswa untuk melaksanakan presentasi laporan akhir/hasil analisis.
6. Tahap 6 evaluasi.
    - Guru memandu proses evaluasi yaitu pemberian umpan balik.

c. Kegiatan Akhir

- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Menyimpulkan materi pembelajaran.
- Tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

1. Guru membuat materi sesuai topik dengan alat peraga, misalnya: menampilkan presentasi *PowerPoint*/menuliskan di papan tulis/ memberikan fotokopi materi, membuat pra tes dan pasca tes, atau pun menyertakan contoh benda/material yang dibutuhkan.

2. Sebelum pemaparan materi, Guru mencari tahu informasi dan wawasan terkait dengan materi yang akan diberikan kepada siswa melalui buku maupun internet (Misalnya: Google, Pinterest, Youtube) agar pembelajaran dapat berlangsung dengan lebih optimal.
3. Metode pembelajaran dapat dilakukan dengan cara diskusi dua arah.

Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan mengajar di kelas. Contoh:

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?
- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

Penilaian

Prosedur Tes : Tes Akhir (*post test*)

Jenis tes : Tertulis

Bentuk Tes : Uraian terbatas/Esai

Instrumen Tes:

1. Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!
2. Buatlah definisi seni terpadu!
3. Analisis implementasi seni terpadu dalam proses pembelajaran!
4. Buatlah model pembelajaran seni terpadu (*connected, webbed dan Integreted*) yang melibatkan seni dengan bidang ilmu lain!
5. Berikan contoh karya-karya seni terpadu!

Kriteria:

Masing-masing jawaban soal diberi skoring: 25

Skor total: 25 x 4 = 100

Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Tujuan Pembelajaran
: Menerapkan konsep seni terpadu dalam seni rupa

Langkah-Langkah Kegiatan:

1. Pilihlah sebuah tema yang sedang aktual hari ini: Media Sosial
2. Berdasarkan tema tersebut buatlah model pembelajaran seni terpadu yang menggambarkan keterhubungan antara bidang ilmu seni dengan lainnya misalnya dengan model *connected*, *webbed* dan *Integreted*.

Berdasarkan tema media sosial, buat seperti contoh kasus seperti model pembelajaran terpadu penuh seperti contoh di atas

Referensi

Aminuddin. (1994). *Pembelajaran Terpadu sebagai Bentuk Penerapan Kurikulum 1994 Mata pelajaran Bahasa Indonesia*. Makalah dalam Seminar JPBS IKIP Malang, 26 November 1994.

Wardani, Cut Kamaril. (2005). *Pendidikan Seni Meningkatkan Multi Kecerdasan Anak, Makalah pada Seminar Nasional Pendidikan Seni*, Surakarta.

Resmini, Novi, dkk. (1996). *Penentuan Unit Tema dalam Pembelajaran Terpadu*. Malang: IKIP Malang.

Resmini, Novi (2003). *Implementasi Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar Kelas Rendah Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi. Makalah dalam Pelatihan Manajemen Kelas dan Pembelajaran Terpadu bagi Guru PD, TK, dan Guru SD Kelas Rendah di Lingkungan.* Yayasan Pendidikan Salman Alfarisi 23 - 27 Juni 2003.

Pusat Kurikulum. (2002). *Penjelasan Umum Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.

Depdiknas. (2003). *Kurikulum Sekolah Dasar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.

Tim Pengembang PGSD. (1997). P*embelajaran Terpadu D-II dan S-I Pendidikan Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikti, Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Syukur, Sugeng Dkk, (2005), *Peta Kompetensi Guru Seni (Seni RUpa, Seni Trai, Seni Musik) Kompetensi Pedagodik, Kepribadian, Profesional, dan Sosial*. Bandung: Kerja Sama Direktorat Jenderal PMPTK Depdiknas dengan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia.

https://www.youtube.com/watch?v=g0zHsjoht7Y

KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET, DAN TEKNOLOGI REPUBLIK INDONESIA, 2021
Buku Panduan Guru Seni Rupa
untuk SMA/SMK Kelas X
Penulis: Monika Irayati, Saraswati Dewi, Mira Balya Amriasih
ISBN 978-602-244-355-1 (jil.1)

Unit
10

Publikasi Karya Seni Rupa

Tujuan Pembelajaran

Setelah mempelajari Unit 10, diharapkan siswa dapat:

1. Mendefinisikan publikasi karya seni rupa.
2. Menjelaskan fungsi publikasi karya seni rupa bagi masyarakat.
3. Membandingkan jenis publikasi seni rupa luar jaringan dan dalam jaringan.
4. Merancang persiapan publikasi karya seni rupa.
5. Memilih media untuk melaksanakan publikasi karya seni rupa kepada publik dengan tepat.

Waktu total: 4 X 1 JP

Elemen dan Sub-Elemen Capaian

Mengalami

- A.1. Mengalami, merasakan, merespon, dan bereksperimen dengan aneka sumber, termasuk karya seni rupa dari berbagai budaya era.
- A.2 Eksplorasi aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses.
- A.3 Mengamati, merekam dan mengumpulkan pengalaman dan informasi serupa.

Menciptakan

- C.1 Menggunakan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses dengan keterampilan, kemandirian dan keluwesan yang makin meningkat untuk menciptakan atau mengembangkan karyanya.
- C.2 Merekonstruksi bentuk sesuai dengan makna visual dan makna simbolik karya seni rupa dalam berbagai aliran, gaya serta visi penciptaan.
- C.3 Memilih, menggunakan dan/atau menggabungkan aneka media, bahan, alat, teknologi dan proses yang sesuai dengan tujuan karyanya.

Merefleksikan

- R.1 Menghargai dan memahami pengalaman estetik dan pembelajaran artistik.
- R.2 Mengamati, memberikan penilaian dan membuat hubungan antara karya pribadi dan orang lain sebagai bagian dari proses berpikir tingkat tinggi dan bekerja artistik.

Berpikir dan Bekerja Artistik

- BBA.1 Menghasilkan, mengembangkan, menciptakan, mereka ulang/ merekonstruksi dan mengkomunikasikan ide dengan menggunakan

dan menghubungkan hasil proses Mengalami, Menciptakan dan Merefleksikan.

- BBA.2 Memiliki kepekaan untuk merespon dan menyambut tantangan dan kesempatan di lingkungannya.
- BBA.3 Menghasilkan karya kreatif dan inovatif, baik aplikatif maupun ekspresif sebagai bagian dari berpikir kritis, merasakan dan menghayati serta menuangkan gagasan secara sistematis dan teknologis.
- BBA.4 Meninjau dan memperbarui karya pribadi.

Berdampak

- D.1 Memilih, menganalisa dan menghasilkan karya yang berdampak pada pembentukan karakter dan kepribadian diri sendiri maupun orang lain.
- D.2 Mengaitkan gagasan dan temuan berpikir kritis terhadap mata pelajaran yang lain sebagai korelasi fisik, sistem dan nilai untuk pengembangan diri serta menguatkan kearifan lokal.

Profil Pelajar Pancasila

Menelaah semua materi harapannya siswa dapat mengasah kemampuan **bernalar kritis**, mampu melihat segala sesuatu hal dari berbagai perspektif dan terbuka terhadap pembuktian baru.

Pelajar diharapkan juga bisa menjadi lebih **kreatif** dalam menghasilkan gagasan atau ide yang orisinil. Gagasan ini terbentuk dari yang paling sederhana seperti ekspresi pikiran dan/atau perasaan sampai dengan gagasan yang kompleks. Perkembangan gagasan ini erat kaitannya dengan perasaan dan emosi, serta pengalaman dan pengetahuan yang didapatkan oleh pelajar tersebut, menjadi pembelajar sepanjang hayat.

Deskripsi

Pada Unit 10 ini siswa akan mempelajari definisi, fungsi, membandingkan, merancang, dan memilih media publikasi karya seni rupa dalam bentuk

luar jaringan (luring) dan dalam jaring (daring) untuk di uji publik. Untuk menguasai materi ini, siswa dan guru dapat memilih pendekatan pembelajaran berbasis proyek. Untuk mengukur kompetensi dilakukan melalui tes tertulis dalam bentuk laporan persiapan publikasi, serta form uji publik dari karya seni yang telah didokumentasikan dan dipublikasikan.

Prosedur Kegiatan Pembelajaran

1. Pokok-pokok Materi

a. Definisi Publikasi Karya Seni Rupa

Publikasi karya seni rupa adalah kegiatan untuk menyajikan atau mempresentasikan karya seni rupa untuk di uji publik dan melihat dampak dari karya. Publikasi dalam konteks seni rupa biasanya dikenal dengan istilah pemeran. Dalam konteks ini kegiatan publikasi berupa rancangan konsep publikasi seni, pelaksanaan dan evaluasi publikasi seni rupa.

Secara khusus istilah pameran menurut Umberto Eko (Susanto, 2010: 289) mendefinisikan: "pameran selain pengumpulan barang dan koleksi-koleksi simbolis, juga merupakan instrument Pendidikan, termasuk memperjelas hal-hal yang ilmiah"

b. Fungsi Publikasi Karya Seni Rupa

Kegiatan publikasi seni rupa memiliki fungsi, di antaranya:

1. Sebagai media penyampaian ide dan pesan karya
2. Sebagai media penyebaran pengetahuan.
3. Sebagai media penggerak sosial dan kemanusiaan.
4. Sebagai media penjualan karya (komersial).
5. Sebagai media hiburan.

c. Jenis Publikasi Karya Seni Rupa

Publikasi karya seni rupa dapat dikategorikan dalam dua format:

c.1. Format luar jaringan (luring) yang menyajikan karya seni secara langsung kepada publik di tempat dan ruang pertemuan yang sudah dikondisikan. Contoh kegiatannya:

- Pameran karya di galeri/sekolah/kantor pemerintah/balai warga
- Bazar karya di sekolah/alun-alun/pasar

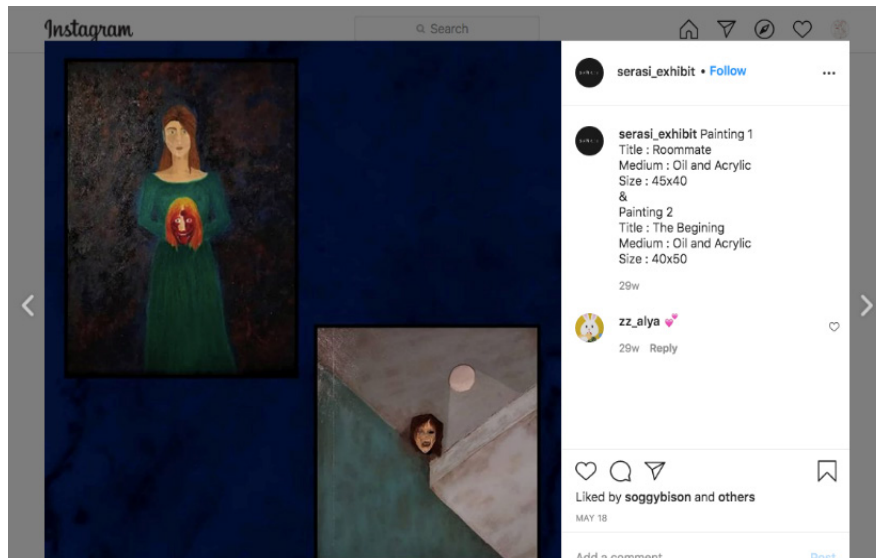
Gambar 10.1. Pameran karya seni rupa yang secara langsung diselenggarakan dalam ruang galeri.

Sumber: Galeri Nasional Indonesia/Desy Novita (2016)

Gambar 10.2. Pameran dan bazar yang secara langsung diselenggarakan di sekolah.

Sumber: R2B Rembang/Musa (2018)

c.2. Format di dalam jaringan (daring) yang menyajikan karya seni melalui media internet. Contoh kegiatannya:

- Mempublikasikan karya di website atau sosial media
- Menjual karya di *market places* atau *online shop*

Gambar 10.3. Mempublikasikan karya di social media Instagram.

Sumber: Serasi Exhibit/Erudio Indonesia (2020)

Gambar 10.4. Mempublikasikan dan menjual karya di *marketplaces*.

Sumber: Teman Duduk Package/Erudio Indonesia (2020)

d. Merancang persiapan publikasi karya seni rupa

Untuk mengkomunikasikan hasil karya siswa, maka perlu diselenggarakan kegiatan publikasi karya seni rupa kepada publik. Agar proses tersebut berjalan lancar maka perlu direncanakan dan dilaksanakan kegiatan publikasi karya seni rupa tersebut dengan baik.

Beberapa contoh kegiatan perencanaan publikasi seni rupa, diantaranya:

- Menentukan tema publikasi yang akan dilakukan
- Membentuk susunan kepanitiaan dan pekerjaannya
- Menentukan tujuan kegiatan publikasi
- Menentukan jenis karya seni yang akan dipublikasikan
- Menentukan tempat penyelenggaraan kegiatan
- Menentukan target audiens
- Mengalokasikan biaya yang diperlukan

e. Memilih media untuk melaksanakan publikasi karya seni rupa

Pada saat ini, media publikasi seni rupa dapat dilakukan secara luring dan daring. Silahkan guru dan siswa berdiskusi untuk memilih media yang tepat dalam melaksanakan publikasi.

2. Langkah-langkah Kegiatan Pembelajaran

a. Persiapan Mengajar

Guru melaksanakan apersepsi.

Guru menyampaikan tujuan pembelajaran.

Untuk memantik diskusi, guru menyampaikan pertanyaan.

Contoh pertanyaan:

- Apa yang dimaksud dengan publikasi karya seni rupa?
- Apa fungsi mempublikasikan karya seni rupa?

- Apa saja jenis publikasi karya?
- Adakah dari kalian yang sudah pernah melihat pameran seni rupa?

b. Kegiatan Pengajaran di Kelas

Kegiatan pembelajaran menggunakan model pembelajaran berbasis proses proyek dengan tahapan sebagai berikut:

1. Tahap 1 pemaparan materi publikasi karya seni.
    - Guru menampilkan materi publikasi karya seni berserta jenis-jenis presentasi yang dapat dipilih siswa.
    - Siswa mengidentifikasi materi sesuai dengan kebutuhan publikasi karya.
2. Tahap 2 merancang materi dan teknis publikasi karya seni.
    - Guru membantu siswa mempersiapkan rancangan materi dan teknis publikasi karya.
    - Siswa masing-masing merancang materi dan teknis publikasi sesuai kebutuhan karya, seperti deskripsi, media, bentuk, ukuran, dan cara mempublikasikan karya.
3. Tahap 3 persiapan publikasi karya
    - Siswa membentuk susunan kepanitiaan untuk kegiatan mempublikasikan karya.
    - Siswa menentukan tema, tujuan, tempat dan target penonton untuk mempublikasikan karyanya.
4. Tahap 4 menyiapkan laporan akhir.
    - Guru memberikan instruksi dan lembar formulir kepada siswa untuk menyiapkan laporan akhir dari uji publik publikasi karya.
    - Siswa mendokumentasikan berlangsungnya acara publikasi karya seni
    - Siswa mendokumentasikan tanggapan audiens atas karya yang dipublikasikan.

5. Tahap 5 mempresentasikan laporan akhir.
    - Siswa membuat laporan akhir yang berisi dokumentasi acara dan tanggapan audiens dari hasil uji publik.
6. Tahap 6 evaluasi.
    - Guru memandu proses evaluasi yaitu pemberian umpan balik.

    Siswa menyusun laporan uji publik dari hasil publikasi karya.

c. Kegiatan Akhir

- Melaksanakan evaluasi proses pembelajaran.
- Menyimpulkan materi pembelajaran.
- Tindak lanjut.

d. Kegiatan Pembelajaran Alternatif

Jika guru dan/atau siswa tidak dapat melaksanakan prosedur kegiatan belajar utama dengan berbagai alasan melalui pameran secara daring, siswa dapat melakukan pembelajaran mandiri. Untuk itu, diharapkan bagi para guru untuk membuat materi pembelajaran secara utuh sebelum pembelajaran dilakukan, agar materi dapat disebarluaskan kepada siswa jika pertemuan tatap muka tidak bisa dilakukan. Setelah itu, siswa melakukan pembelajaran mandiri dengan memahami isi materi yang diberikan dan membuat kelompok sesuai jenis publikasi karya yang dipilih dengan jenis tempat yang tersedia (rumah, sekolah, gedung).

Refleksi Guru

Untuk mengetahui keberhasilan proses pembelajaran, guru diharapkan melaksanakan refleksi kegiatan mengajar di kelas. Contoh:

- Dari serangkaian pembelajaran, apa proses yang menurut guru berhasil dilakukan?
- Apa saja kesulitan yang dialami selama proses pembelajaran?

- Apa saja langkah yang perlu dilakukan untuk memperbaiki proses pembelajaran?
- Apakah siswa dapat mengikuti pelajaran dengan baik? Sertakan alasannya
- Untuk proses pembelajaran mendatang yang lebih baik, apa saja yang perlu Anda perhatikan sebagai guru?

Penilaian

Prosedur Tes : Tes Akhir (*post test*)

Jenis tes : Tertulis

Bentuk Tes : Formulir laporan uji publik dari karya yang sudah dipublikasikan

Instrumen Tes:

- Jawablah pertanyaan di bawah ini dengan singkat dan jelas!
- Buatlah konsep dan tujuan publikasi karya!
- Tuliskan ruang/media publikasi karya dan target audiens!
- Lampirkan dokumentasi publikasi karya!
- Tuliskan tanggapan publik dari karya yang sudah dipublikasikan!

Kriteria:

Masing-masing jawaban soal diberi skoring: 25

Skor total: 25 x 4 = 100

Lembar Kerja Siswa

Lembar Kerja Siswa (LKS)

Nama Siswa : ....

Kelas : ....

Tema : ....

Tujuan Pembelajaran :
Merancang persiapan publikasi seni rupa

Langkah-Langkah Kegiatan:

- Sebelum mengisi lembar kerja di bawah ini, coba kamu tentukan tema publikasi yang akan dipilih.
- Berdasarkan tema tersebut, lengkapi kolom kerja berikut ini.

No	ASPEK YANG DIAMATI	Hasil Pengamatan			Keterangan
		Baik	Sedang	Kurang	
A.	PERSIAPAN				
	Ada tema publikasi				
	Ada susunan kepanitiaan				
	Menetukan tujuan publikasi				
	Menentukan jenis karya seni yang akan dipublikasikan				
	Menentukan tempat publikasi				
	Mengalokasikan biaya yang diperlukan				
B	PELAKSANAAN				
	Kinerja kepanitiaan				
	Kejelasan tujuan publikasi				
	Jenis karya seni yang akan di-publikasikan				
	Tempat publikasi memadai				
	Alokasi biaya yang memadai				
	Target audiens				

No	ASPEK YANG DIAMATI	Hasil Pengamatan			Keterangan
		Baik	Sedang	Kurang	
	Bukti dokumentasi kegiatan				
	Bukti dokumentasi tanggapan publik				
	Bentuk media publikasi yang dipilih				
C	EVALUASI				
	Kualitas tampilan publikasi karya				
	Kualitas tanggapan apresiator				
	Kualitas dokumentasi				
	Penyelenggaran evaluasi kegiatan				

- Berdasarkan tahapan pada poin 3 di atas, rancanglah proposal persiapan publikasi seni rupa secara berkelompok.

Referensi:

Susanto, M. (2012). *Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.

https://serupa.id/pameran-seni-rupa/

https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/galerinasional/pameran-tetap-koleksi-galeri-nasional-indonesia/

Glosarium

Alokasi Waktu: alokasi waktu adalah waktu yang dibutuhkan untuk ketercapaian satu kompetensi dasar.

Berpikir Kritis: kemampuan untuk berpikir secara jernih dan rasional tentang apa yang harus dilakukan atau apa yang harus dipercaya. Berpikir kritis merupakan sebuah proses di mana Anda harus membuat penilaian yang masuk akal, logis, dan dipikirkan secara matang.

Brainstorm (dalam bahasa Indonesia, **Curah Gagasan**): alat bantu yang digunakan untuk mengeluarkan ide dari setiap anggota tim yang dilakukan secara terstruktur dan sistematis.

Design Thinking: suatu proses atau metode pola pikir untuk berempati terhadap permasalahan dan masalah yang berpusat pada manusia.

Eksperimen: percobaan yang bersistem dan berencana suatu proses investigasi yang dilakukan dengan aktif, tekun, dan sistematis, yang bertujuan untuk menemukan, menginterpretasikan, dan merevisi fakta-fakta.

Eksplorasi: proses pencarian atau penjelajahan yang bertujuan untuk menemukan sesuatu. Eksplorasi menjadi sebuah kegiatan dalam berkesenian, pemikiran tersebut selalu menjadi alasan untuk mendapatkan kepuasan batin seorang seniman dalam menuangkan ide ke dalam bentuk karya seni.

Elemen Estetis: karya seni seringkali dianggap sebagai elemen estetis, hanya dianggap sebagai pajangan atau hiasan ruang semata, tanpa menyadari polensi lain dan penerapan elemen estetis ini pada penataan ruang luar maupun ruang dalam.

Inklusi sosial: kondisi semua individu atau kelompok masyarakat dapat berpartisipasi dalam pendidikan, kegiatan ekonomi upaya menempatkan martabat dan kemandirian individu sebagai modal utama untuk mencapai kualitas hidup yang ideal.

Jurnal visual: kumpulan dokumentasi proses berkarya yang lengkap dan berurutan sesuai waktu berprosesnya.

Kompetensi Dasar: kemampuan minimal dalam mata pelajaran yang harus dimiliki oleh lulusan; kemampuan minimum yang harus dapat dilakukan atau ditampilkan oleh siswa untuk standar kompetensi tertentu dari suatu mata pelajaran.

Seni Kontemporer: seni yang terpengaruh dampak modernisasi. Kontemporer itu artinya kekinian, modern atau lebih tepatnya adalah sesuatu yang sama dengan kondisi waktu yang sama atau saat ini.

Kritik Seni: kegiatan menanggapi karya seni untuk menunjukkan kelebihan dan kekurangan suatu karya seni, salah satu keterangan kelebihan dan kekurangan ini untuk menilai kualitas dari sebuah karya.

Materi Pembelajaran: bahan ajar minimal yang harus dipelajari siswa untuk menguasai Kompetensi Dasar.

Nirmana: pengorganisasian atau penyusunan elemen-elemen visual seperti titik, garis, warna, ruang dan tekstur menjadi satu kesatuan yang harmonis. Nirmana dapat juga diartikan sebagai hasil angan-angan dalam bentuk dwimatra, trimatra yang harus mempunyai nilai keindahan. Nirmana disebut juga ilmu tatarupa.

Pendekatan Tematik: strategi pengembangan materi pembelajaran yang bertitik tolak dari sebuah tema.

Project Based Learning: Pembelajaran yang memberikan kesempatan untuk memperluas pengetahuan dan mengembangkan keterampilan melalui pemecahan masalah dan investigasi. Inti dari pembelajaran berbasis proyek adalah pertanyaan, tantangan dan masalah. Masalah yang diberikan harus bersifat menantang.

Prototipe 1:1: prototipe dengan skala 1 banding 1 merupakan model yang dibuat menyerupai hasil akhirnya, dengan ukuran, bentuk dan bahan yang sudah menyerupai, namun dikategorikan sebagai prototipe awal karena masih terbukanya ruang untuk perbaikan jika dirasa masih ada yang kurang saat uji coba publik.

Seni Terpadu: seni yang menekankan pada hubungan antara dua atau lebih bidang keilmuan yang berbeda melalui pendekatan tematik.

Sketsa: gambar yang bersifat cepat yang menampilkan garis-garis besarnya saja, yang tidak dimaksudkan sebagai hasil akhir dari suatu karya.

Silabus Pembelajaran: susunan teratur materi pembelajaran mata pelajaran tertentu pada kelas/semester tertentu.

Storyboard: suatu sketsa gambar yang disusun secara berurutan sesuai naskah cerita.

Daftar Pustaka

Aminuddin. (1994). *Pembelajaran Terpadu sebagai Bentuk Penerapan Kurikulum 1994 Mata pelajaran Bahasa Indonesia*. Makalah dalam Seminar JPBS IKIP Malang, 26 November 1994.

Baret, T. (1994). *Critizing Art, Understanding the Contemporary*. California: Mayfield Publishing Company

Feldman, E. B. (1967). *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.

Cut Kamaril Wardani, *Pendidikan Seni Meningkatkan Multi Kecerdasan Anak, Makalah pada Seminar Nasional Pendidikan Seni*, Surakarta 26 Oktober 2005

_____________, *Peran Apresiasi Seni Nusantara dalam kurikulum Nasional, Makalah pada Seminar dan lokakarya Nasional "Tradisi Lisan Sebagai Pembuka Wawasan Pluralis"*, Bogor 20-23 September 2001

Depdiknas. (2003). *Kurikulum Sekolah Dasar Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.

Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas . (2017). *Panduan Penilaian oleh Pendidik dan Satuan Pendidikan Sekolah Menengah Atas*. Jakarta: Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Atas Direktorat Jenderal Pendidikan Dasar dan Menengah.

Feldman, E. B. (1967). *Art as Image and Idea*. New Jersey: Prentice-Hall Inc.

Dampak Seni Dalam Masyarakat, Koalisi Seni Indonesia, 2018.

Irianto. Asmudjo, A. Rikrik Kusmara, Bambang Ernawan, Budi Adi Nugroho, Dadang Sudrajat, Dikdik Sayahdikumullah, Muksin MD, Nurdian Ichsan, Rizki A. Zaelani H., Setiawan Sabana, Tisna Sanjaya, dan Willy Himawan. (2018), *Relasi Dan Ekspansi Medium Seni Rupa*, Bandung: Program Studi Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.

Joyce, B. and Weil, M. (2000). *Models of Teaching.* New Jersey: Prentice-Hal, Inc

Maria, Mia, 2016, *Seni Rupa Kita*, Yayasan Jakarta Biennale, Jakarta.

Maria, Mia dan JJ Adibrata. (2015), *Buku Seni Rupa Kita.* Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale.

Pusat Kurikulum. (2002). *Penjelasan Umum Kurikulum Berbasis Kompetensi*. Jakarta: Depdiknas.

Resmini, Novi, dkk. (1996). *Penentuan Unit Tema dalam Pembelajaran Terpadu*. Malang: IKIP Malang.

____________. (2003). I*mplementasi Pembelajaran Terpadu di Sekolah Dasar Kelas Rendah Berdasarkan Kurikulum Berbasis Kompetensi. Makalah dalam Pelatihan Manajemen Kelas dan Pembelajaran Terpadu bagi Guru PD, TK, dan Guru SD Kelas Rendah di Lingkungan.* Yayasan Pendidikan Salman Alfarisi 23 - 27 Juni 2003.

Sobandi, B. (2007). *Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa*. Solo: Maulana Offset.

Maria, Mia dan JJ Adibrata. (2015), *Buku Seni Rupa Kita.* Jakarta: Yayasan Jakarta Biennale.

Soedarso SP, 2000, *Sejarah Perkembangan Seni Rupa Modern*, Penerbit ISI, Yogyakarta.

Susanto, M. (2012). *Diksi Seni Rupa: Kumpulan Istilah dan Gerakan Seni Rupa*. Yogyakarta: Dicti Art Lab.

Syukur, Sugeng Dkk, (2005), *Peta Kompetensi Guru Seni (Seni Rupa, Seni Tari, Seni Musik) Kompetensi Pedagodik, Kepribadian, Profesional, dan Sosial*. Bandung: Kerja Sama Direktorat Jenderal PMPTK Depdiknas dengan Fakultas Pendidikan Bahasa dan Seni Universitas Pendidikan Indonesia.

Tim Pengembang PGSD. (1997). P*embelajaran Terpadu D-II dan S-I Pendidikan Dasar*. Jakarta: Dirjen Dikti, Bagian Proyek Pengembangan Pendidikan Guru Sekolah Dasar.

Wisetrotomo, S. (2020). *Ombak Perubahan, Problem Sekitar Fungsi Seni dan Kritik Kebudayaan*. Yogyakarta: Penerbit Nyala.

Sumber dari Internet:

5 Stages in the Design Thinking Process

Eksplorasi Titik Menghasilkan Karya Seni Rupa Anak-anak Berkebutuhan Khusus - Direktorat P2PTM

EKSPLORASI MEDIA DAUN JATI KERING PADA KARYA ADEK DIMAS AJISAKA

Eksplorasi Seni sebagai Wujud «Pemberontakan Kecil» dari Rumah | Kognisi

How to Draw a Mandala: Learn How to Draw Mandalas for Spiritual Enrichment and Creative Enjoyment

Art Therapy: How to Draw a Mandala

https://sis.binus.ac.id/2019/04/09/prototyping-strategies/

https://ally-twarog.weebly.com/uploads/5/5/4/0/5540177/visual_journal_lesson_plan.pdf

https://artfulhaven.com/how-to-start-an-art-journal/

https://belajargiat.id/seni/

https://www.blendspace.com/lessons/uLdgFk_JB72ePQ/visual-journaling

https://www.brainpickings.org/2014/01/29/carol-dweck-mindset/

https://www.business2community.com/web-design/how-design-impacts-your-daily-life-02140797

https://bukabukumu.com/kerajinan-dari-bahan-alam/

https://www.dosenpendidikan.co.id/gambar-nirmana/

https://emodul.kemdikbud.go.id/B-Seni-4/B-Seni-4.pdf

https://gtk.kemdikbud.go.id/read-news/upaya-mengakselerasi-pemerataan-pendidikan-di-indonesia

https://guruberbagi.kemdikbud.go.id/artikel/membudayakan-seni-dalam-kehidupan-sehari-hari/

https://ilmuseni.com/seni-rupa/kerajinan-tangan/macam-macam-kerajinan-tangan-dari-bahan-alam

https:://issuu.com/acip/docs/buku-seni-rupa-kita-fa

https://kebudayaan.kemdikbud.go.id/galerinasional/pameran-tetap-koleksi-galeri-nasional-indonesia/

https://www.kemenperin.go.id/artikel/12951/Penggunaan-Sumber-Daya-Alam-Tingkatkan-Nilai-Tambah

https://lancangkuning.com/post/13386/tahapan-pembuatan-prototype-produk-atau-jasa-secara-umum.html

https://medicine-man.net/2017/11/07/how-does-design-effect-our-lives/

https://www.merdeka.com/jatim/macam-macam-seni-serta-fungsinya-dalam-kehidupan-sehari-hari-anda-wajib-tahu-kln.html

https://mymodernmet.com/art-journal-ideas/

https://www.nurturedevelopment.org/asset-based-community-development/#:~:text=Asset%20Based%20Community%20Development%20builds,on%20identifying%20and%20servicing%20needs.

https://www.pelajaran.co.id/2020/09/nirmana.html

https://pengajar.co.id/apresiasi-seni-rupa/

https://serupa.id/nirmana/

https://serupa.id/seni-rupa-kontemporer/

https://serupa.id/seni-rupa-modern-penjelasan-para-ahli/

https://serupa.id/seni-rupa-pengertian-fungsi-wujud-dsb/

https://serupa.id/seni-rupa-tradisional-pengertian-sifat-ciri-sejarah-dan-contoh/

https://serupa.id/seni-rupa-2-dimensi-pengertian-contoh/

https://serupa.id/pameran-seni-rupa/

https://serupa.id/pengertian-menggambar-jenis-teknik-alat-pendapat-ahli/

http://sixsigmaindonesia.com/category/lean-six-sigma/

http://std-bali.ac.id/blog/mengenal-seni-mandala-designinpiration.html#.X81bmOkzaRs

https://suaidinmath.wordpress.com/2015/01/22/model-model-pembelajaran-dan-langkah-langkahnya/

https://theartofeducation.edu/2018/07/10/how-to-get-your-students-to-enjoy-visual-journaling/

https://tedas.id/pendidikan/publik/pengertian-prototype/

https://www.un.org/esa/socdev/rwss/2016/full-report.pdf

https://www.verbaltovisual.com/visual-journaling-for-sketchnoters-create-a-personal-playground/

https://westport.oneriverschool.com/nell-waters/event/march-break-camps/visual-journal-summer-2020-teen-1-2-2/

https://yourvisualjournal.com/art-journal/

https://yourvisualjournal.com/start-here-visual-journal/

https://www.youtube.com/watch?v=g0zHsjoht7Y

(PDF) SENI EKSPERIMENTAL | Alifia Zaskia Anwar

Unik, Karya Seni Eksperimental!

Why Artists Must Experiment. Experimentation isn›t just for… | by Kat Crow | The Startup

Daftar Gambar

Biodata Penulis

Nama Lengkap	: Mira Balya Amriasih
Tempat, Tanggal Lahir	: Jakarta, 01 Mei 1980
Telp Kantor/HP	: 087778666416
Email	: mira.balya@erudioindonesia.sch.id
Instansi	: Sekolah Erudio Indonesia
Alamat Instansi	: Jl. Kp. Ciater no.35, RT.1/ RW.12, Rawakalong, Kec. Gn. Sindur, Bogor, Jawa Barat
Bidang Keahlian	: Pendidikan Seni Rupa

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

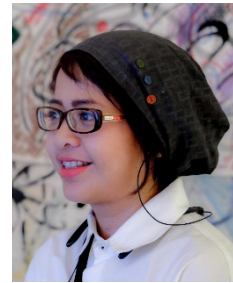
- SMA Kartika X-I, Bintaro Jakarta Selatan. 1995-1998
- Sarjana Seni, Jurusan Seni Murni, Studio Lukis, Sekolah Tinggi Seni Rupa & Desain Indonesia saat ini diketahui sebagai Universitas Telkom, Fakultas Industri Kreatif Bandung 1998 - 2003

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1999 - sekarang	: Praktisi Seni
2004 - 2011	: Koordinator Guru, Global Art & Creative Indonesia
2008 - 2013	: Tim Administrasi & Anggota Tari Tradisional Jawa, Ardhanari Performing Arts Studio & Management
2009 - 2010	: Pemilik & Penggagas "Pulung", Proyek Pembuatan Tas Daur Ulang
2011 - 2013	: Guru Seni Rupa, Picture Me Indonesia School of Talent & Develop
2014 - sekarang	: Guru Seni Spesialis Eksperimen Medium, Erudio Indonesia

Pengalaman Berpameran:

2020	: Peserta Arisan Karya III Museum Macan 2018
2018	: Peserta pameran Titik Temu, "Rekam Jejak Seorang Demensia", Galeri Nasional Indonesia, Jakarta
2018	: Peserta Pameran, "Creative Mess", Acara amal bersama Erudio Indonesia & Gerakan Berbagi di Crumble Crew, Jakarta
2018	: Sebagai Pembicara "D x Art for life", Samsung Galaxy, Lotte Shopping Avenue, Jakarta
2017	: Peserta pameran *Kecil Itu Indah 15- Dunia Kecil, Dunia Besar*, Edwin Gallery, Kemang Jakarta
2016	: Peserta pameran karya seni, "Gallery on Duty", Lotte Duty Free, Kuningan Jakarta
2015	: Peserta pameran, "Bahan", Suar Artspace, Jakarta

Nama Lengkap : Monika Irayati
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 22 Juli 1971
Telp Kantor/HP : 08176339369
Email : monika.irayati@erudioindonesia.sch.id
Instansi : Sekolah Erudio Indonesia
Alamat Instansi : Jl. Kp. Ciater no.35, RT.1/ RW.12, Rawakalong, Kec. Gn. Sindur, Bogor, Jawa Barat
Bidang Keahlian : Montessori Pedagogy, Democratic Education, Project Based Learning, Personalized Learning

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

- Certified Executive Coach (CEC), 2019
- Certified Professional Coach (CPC) 2019
- Point of You L1 Practitioner 2019
- Point of You L2 Explorer 2019
- Early Childhood International Montessori Diploma, MCI, United Kingdom 2016
- London School of Public Relations 1997
- Canberra Institute of Technology Diploma in Business Administration, Accounting and Fi, 1990 - 1993
- Narrabundah College,Canberra Australia Year 12 Certificate, 1989 - 1990
- John Marshall High School, Los Angeles Grade 11, 1988 - 1989
- SMAN 70, Jakarta SMA 1, 1987 - 1988

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

- Founder Pusat Riset Pendidikan Masa Depan 2018 - Now
- Founder Erudio Indonesia/ School Director/Erudio School of Art/Erudio School of Science April 2006 – Now
- Corporate Communication Manager at PT Holcim Indonesia Tbk 2004 - 2007 (3 years)
- Corporate Communication Manager at Alcatel Indonesia 2000 - 2004 (4 years)
- Public Relation Manager at PT Ariobimo Laguna Perkasa (Taman Ria Senayan) 1996 - 1998 (2 years)
- Sales Manager at BOROBUDUR INTER.CONTINENTAL JAKARTA 1992 - 1995 (3 years)

Pengalaman Berkarya:

- **Pengembang Modul untuk Pendamping Calon Guru Penggerak,**
  Direktorat Jenderal GTK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- **Tim Instruktur Pembekalan Pendamping Calon Guru Penggerak,**
  Direktorat Jenderal GTK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
- **Tim Instruktur Pelatihan Calon Guru Penggerak,**
  Direktorat Jenderal GTK Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

- **Pengelola Pendampingan Sekolah Program PRESISI Program Penguatan Karakter Siswa Mandiri Melalui Kreasi Seni,** *Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia*
- **Pendampingan Pembuatan Pedoman Pembelajaran Jarak Jauh**
  Dinas Pendidikan Pemerintah Kota Bogor

Speaking Engagements

- Webinar Jabar Masagi Class Series Januari 2021 "Blended Learning Sebagai Alternatif Metode Belajar Adaptasi Kebiasaan Baru"
- Seri Kajian Teks Pedagogik, Sekolah Tanpa Batas, Juni 2020 "Diskusi Pendidikan Sebagai Pemerdekaan atau Pendidikan untuk Industri?"
- KelasMu Live oleh Sekolahmu, May 2020 "Belajar Menghadapi Ketidakpastian - Sebuah Pengantar Tentang Pendidikan Masa Depan",
- International Form of the Advancement of Culture 2019 by Unesco and Kemendikbud "Well Being for All: Toward A Universal Basic Right to Happiness" presented "The happiness killer: weapons of mass instruction, the school system"
- Odyssey 2019, art and music festival by Artotel "Building a Career in Art Industry"
- IDEA FEST 2019, "Can You Educate by Art and Design"
- Kebudayaan Indonesia Dalam Dimensi Kekinian dan Perspektif Masa Depan "Pendidikan Anak Merdeka sebagai Landasan Kemandirian Bangsa" 2019
- Asia Pacific Democratic Education, Sydney 2019
- Anak Muda Bicara Pendidikan "Praktik Pendidikan di Sekolah Demokratik" 2019
- International Democratic Education, India "Challenges and Opportunities in running a Democratic School in Indonesia" 2018
- Asia Pacific Democratic Education, Tokyo "Overview: Democratic Education in Indonesia" 2017
- Indonesia Coaching Summit "Praktik Coaching di Sekolah" 2017
- Indonesian Institute for Corporate Governance "People Goals: Inclusive Education and Lifelong Learners" 2015

Nama Lengkap : Saraswati Dewi (Tita) Djumaryo
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 08 April 1980
Telp Kantor/HP : 0818210950
Email : tita.djumaryo@ganara.art
Instansi : www.ganara.art dan Yayasan Ganara Mariberbagi Seni
Alamat Instansi : Jl. Wijaya V / 6, Melawai, Jakarta Selatan
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

- SMA Tarakanita 1, Pulo Raya, Jakarta Selatan. 1995-1998
- Sarjana Seni, Jurusan Seni Murni, Studio Lukis, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. 1998 - 2002

Judul Buku dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Laporan Empat Tahunan (Quadrennial Periodic Report/QPR) untuk Konvensi UNESCO 2005 tentang Pelindungan dan Promosi Keberagaman Ekspresi Budaya, rencana diterbitkan oleh Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan di 2021

Judul Penelitian dan Tahun Terbit (10 Tahun Terakhir):

Perkembangan Kebiasaan Berpikir Kritis melalui Kegiatan Seni di siswa-siswi SMA SMK di Makassar dan Tangerang – Tim Riset Mari Berbagi Seni, 2018

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

1999 - sekarang : Seniman, dengan riwayat pameran di Bandung, Jakarta, Semarang, Singapura hingga Korea.
2009 - 2014 : Guru Painting Club Sekolah Cikal Simatupang
2013 - sekarang : Pendiri sekolah informal seni rupa, Ganara.Art
2014 - sekarang : Penggagas Gerakan Sosial Mari Berbagi Seni
2016 - 2017 : Ahli Sektor Industri Desain dan Seni Indonesia untuk Uni Eropa dalam program European Union Business Avenues
Juli 2019 - sekarang : Koordinator Keanggotaan Koalisi Seni Indonesia
September 2019 - sekarang : Pendiri dan Ketua Pengurus Yayasan Ganara Mariberbagi Seni
Februari 2020 - sekarang : Program Manager 'Let's Share Art!', Yayasan Ganara Mariberbagi Seni mendapatkan Global Citizenship and Internet Safety Award dari Walt Disney Company, USA
Mei 2020 - sekarang : Program Manager CREATE (Creative Youth of Tolerance) yang didanai oleh USAID.
Juni 2020 - sekarang : Pendiri media seni budaya @seni.untuk.indonesia.

Biodata Penelaah

Nama : Bandi Sobandi, S.Pd., M.Pd.
Tempat Tanggal Lahir : Garut, 13 Juni 1972
NIP : 197206131999031001
NIDN : 0013067202
Alamat Rumah : Kp. Sukawangi No. 20 RT/RW: 01/02
Ds. Cihideung Kec. Parongpong
Kab Bandung Barat 40559
No. HP : +6281320735879
E-mail : bas@upi.edu

Riwayat Pendidikan

S1: Pendidikan Seni Rupa FPBS IKIP Bandung (lulus tahun 1997).
S2: Pengembangan Kurikulum SPs Universitas Pendidikan Indonesia (lulus tahun 2010)
S3: Pendidikan Seni Pascasarjana Universitas Negeri Semarang (2019- sekarang).

Pengalaman Mengajar

- Dosen S1 Pendidikan Seni Rupa di FPSD Universitas Pendidikan Indonesia pada mata kuliah: Kriya Tekstil dan Batik Dasar, Kriya Tekstil dan Batik Terapan, Pameran Kriya Tekstil dan Batik, Sejarah Seni Rupa Barat, Perencanaan Pembelajaran Seni Rupa, Metode Penelitian Pendidikan Seni Rupa, Seminar Proposal Penelitian/Penciptaan Seni Rupa, dan Statistika (1999-sekarang)
- Tutor Pendas PGSD Universitas Terbuka UPBBJ Bandung pada mata kuliah: Penelitian Tindakan Kelas, Media Pembelajaran dan Komputer, Pendidikan Seni di SD, dan Pengembangan Kemampuan Profesional (PKP) (2000 – sekarang)
- Dosen S1 pada Pendidikan Guru Sekolah Dasar (PGSD) di: Kampus Bumi Siliwangi FIP UPI, Kampus UPI Serang, Kampus UPI Purwakarta, dan Kampus UPI Sumedang (2000 – 2015)

Pengalaman Organisasi

- Sekretaris Departemen Pendidikan Seni Rupa FPBS UPI (2011-2013)
- Ketua Departemen Pendidikan Seni Rupa FPSD UPI (2013-2015, 2015-2019)
- Ketua Asosiasi Prodi Seni Rupa (AP2SR) (2015-Sekarang)
- Ketua Bidang Kajian Pendidikan Seni Asosiasi Pendidik Seni Indonesia (APSI) (2016-2019)

Karya Buku Yang Pernah Ditulis

- Pendidikan Seni Rupa (Bahan Belajar Mandiri Dual Modes) (UPI Press, 2006)
- Kajian Lanjutan Pendidikan Seni Rupa (Bahan Belajar Mandiri Dual Modes) (UPI Press, 2006)
- Pendidikan Seni (Bahan Ajar Cetak Program PJJ PGSD Seamolec)
- Model Pembelajaran Kritik dan Apresiasi Seni Rupa (Buku Teks DP2M Dikti) (DP2M Dikti, 2007)
- Seni Budaya dan Keterampilan (Ditjen Pendis Depag RI, 2009)
- Pembelajaran Seni Budaya dan Keterampilan (Ditjen Pendis Depag RI, 2009)
- "Inquiry Training Learning Model for Developing Environmental Friendly Batik Dye" in Zuraimi at. all (Editors) (2015). 21st Century Skills: Language and Arst Education Troug the Lens of Culture and Heritage. (Institut Terjemahan & Buku Malaysia and University Teknologi Mara, 2015)
- Pendidikan Apresiasi: Upaya Menumbuhkan dan Mempertahankan Kesadaran Budaya Bangsa (dalam Diskursus Pendidikan Seni) (Quantum, 2020)

Penghargaan Dalam 10 Tahun Terakhir

- Lencana Karya Satya 10 Tahun dari UPI (2011)
- Akademisi Berprestasi I tingkat FPBS (2011)
- Peneliti Terbaik III tingkat FPBS (2011)
- Akademik Leader III tingkat UPI (2017)
- Lencana Karya Satya 20 Tahun dari UPI (2019)

Nama Lengkap : Savitri Putri Ramadina, S.Sn., M.Sn.
Alamat : Jl. Cigadung Selatan I No. 11, Bandung 40191
Telp Kantor/HP : +62 856 2031 890
Email : sp.ramadina@gmail.com
NIDN : 0417058702

Pendidikan

- 2005-2009: S1 Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Judul Skripsi: "*Analisis Perupaan Situs Megalitik Gunung Padang di Cianjur, Jawa Barat*".
- 2010-2012: S2 Program Magister Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Judul Tesis: "*Analisis Perupaan dan Sinkronisasi Arca dan Votive Tablet Percandian Batujaya di Karawang, Jawa Barat dengan Borobudur di Jawa Tengah dan Mon-Dwarawati di Thailand*".
- 2017-2021: S3 Program Doktor Ilmu Seni Rupa dan Desain, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Judul Disertasi: *"Analisis Genealogi pada Ilustrasi Naskah Sajarah Banten"*

Pengalaman Mengajar

- 2010-2012: asisten dosen S1 Seni Rupa, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung.
- Mata kuliah: Sejarah Seni Rupa Indonesia Lama.
- 2013-sekarang: dosen Program Studi D3 Multimedia, Fakultas Desain Komunikasi Visual, Universitas Widyatama Bandung.
- Mata kuliah: Metode Penelitian, Tinjauan DKV, Proses Komunikasi, Olah Rupa, Kreativitas dan Humanitas, Logika & Kreativitas.

Biodata Penyunting

Nama Lengkap : Angga Wijaya
Tempat, Tanggal Lahir : Bandar Lampung, 20 Juli 1989
Email : angga.wijaya@erudioindonesia.sch.id
Instansi : Sekolah Erudio Indonesia
Alamat Instansi : Jl. Kp. Ciater no.35, RT.1/ RW.12, Rawakalong, Kec. Gn. Sindur, Bogor, Jawa Barat
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

1. SMAN 60, Bangka, Jakarta Selatan. 2004-2007
2. Sarjana Pendidikan Seni Rupa, Fakultas Bahasa dan Seni, Universitas Neger Jakarta. 2008-2014.

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

2012 – sekarang : Manager Program, Perhimpunan Studi Seni Rupa dan Pendidikan Serrum
2015 – 2018 : Kurator Program Proyek Seni Perupa Perempuan, Komite Seni Rupa Dewan Kesenian Jakarta
2016 - sekarang : Pengajar di Erudio Indonesia
2018 - sekarang : Pengajar di Gudskul Studi Kolektif dan Ekosistem Seni Rupa
2020 : Tim Pendampingan PRESISI Program Penguatan Karakter Siswa Mandiri Melalui Kreasi Seni, Direktorat Jenderal Kebudayaan Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia
2020 : Tim konten sosial media pameran seni rupa, Pekan Kebudayaan Nasional 2020, Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia

Biodata Ilustrator

Nama Lengkap : Aloysius Ranald Indra
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 30 Mei 1980
Telp Kantor/HP : 0818233305
Email : ranald.indra@ganara.art
Instansi : www.ganara.art dan
Yayasan Ganara Mariberbagi Seni
Alamat Instansi : Jl. Wijaya V / 6, Melawai, Jakarta Selatan
Bidang Keahlian : Pendidikan Seni Rupa

Riwayat Pendidikan dan Tahun Belajar:

- SMA Kolese Kanisius, Menteng Raya 64, Jakarta Pusat. 1995-1998
- Sarjana Seni, Jurusan Desain, Studio Kriya Tekstil, Fakultas Seni Rupa dan Desain, Institut Teknologi Bandung. 1998 - 2002.
- Master of Business Administration, Jurusan Magister Manajemen Bisnis dan Administrasi Teknologi, Fakultas Teknologi Industri, Institut Teknologi Bandung. 2002 - 2004.

Riwayat Pekerjaan/Profesi (10 Tahun Terakhir):

2004 - 2007 : Pemilik Pepipela Food and Beverage, Bandung.
2005 - 2007 : Dosen Luar Biasa, Mata Kuliah Kewirausahaan, Jurusan Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.
2006 - 2013 : Pemilik Konveksi Mauveblac, Bandung
2013 - sekarang : Pemilik Konveksi Ganara Goodies, Jakarta
2013 - sekarang : Pendiri sekolah informal seni rupa, Ganara.Art
2014 - sekarang : Penggagas Gerakan Sosial Mari Berbagi Seni
September 2019 - sekarang: Pendiri dan Ketua Dewan Pengawas Yayasan Ganara Mariberbagi Seni
Juni 2020 - sekarang : Pendiri media seni budaya @seni.untuk.indonesia.

Biodata Penata Letak

Nama Lengkap : Zulfikar Arief
Tempat, Tanggal Lahir : Jakarta, 27 Januari 1986
E-Mail : zulfik_art@yahoo.com, zulfikarief@gmail.com
Website : www.zulfikararief.com

Pengalaman Kerja

2007 - 2008 : Sebagai Graphic Designer Djakarta! Magazine
2008 - 2013 : Sebagai Art Director at EMAX Group Apple Premium Reseller
2013 - Sekarang : Sebagai Freelance Graphic Designer, mendirikan Zulfikar Arief Studio

Pengalaman Berpameran:

- 2011 : Carpe Diem, a photography exhibition from Galeri Foto Jurnalisti Antara workshop
- 2012 : Freedom, a photography exhibition 20 years Galeri Foto Jurnalistik Antara
- 2012 : Initiated Project at iCreate Galery
- 2013 : Float To Nature, a photography exhibition at Galeri Foto Jurnalistik Antara
- 2014 : Arte, Indonesia Arts Festival

Klien:

United Nations Indonesia, ASEAN Foundation, OXFAM, Hivos, Tiket.com, Kominfo, GIZ, Asia Justice and Rights (AJAR), KIAT Australia, Mahkota Australia, SNV Netherland, Pertamina, LA Indie Movie, OYO, Child Fund, Kemitraan, Dewan Kesenian Jakarta (Jakarta Art Council), World Agroforestry Centre, Synchronize Festival, Jakarta Biennale Foundation, dan lain-lain.

Riwayat Singkat:

Sebagai seorang desainer grafis lepas, Zulfikar Arief terlibat dalam berbagai pengerjaan buku, diantaranya adalah Kongres Kebudayaan Indonesia 2018, Ekonomi Kreatif Bekraf, Capaian Pemajuan Kebudayaan 2016-2019, dan beberapa desain di festival seni seperti Jakarta Biennale (2013, 2015, 2017, 2021), Jakarta Theater Festival (2016), Jakarta International Literary Festival (2019), Synchronize Music Festival (2016, 2017, 2018), Borobudur Writers and Cultural Festival 2020 dan sebagainya. Saat ini aktif sebagai pengajar lepas di International Design School (IDS).